P4
ペルソナ4 公式設定画集
Official Design Works

http://p4.atlusnet.jp/

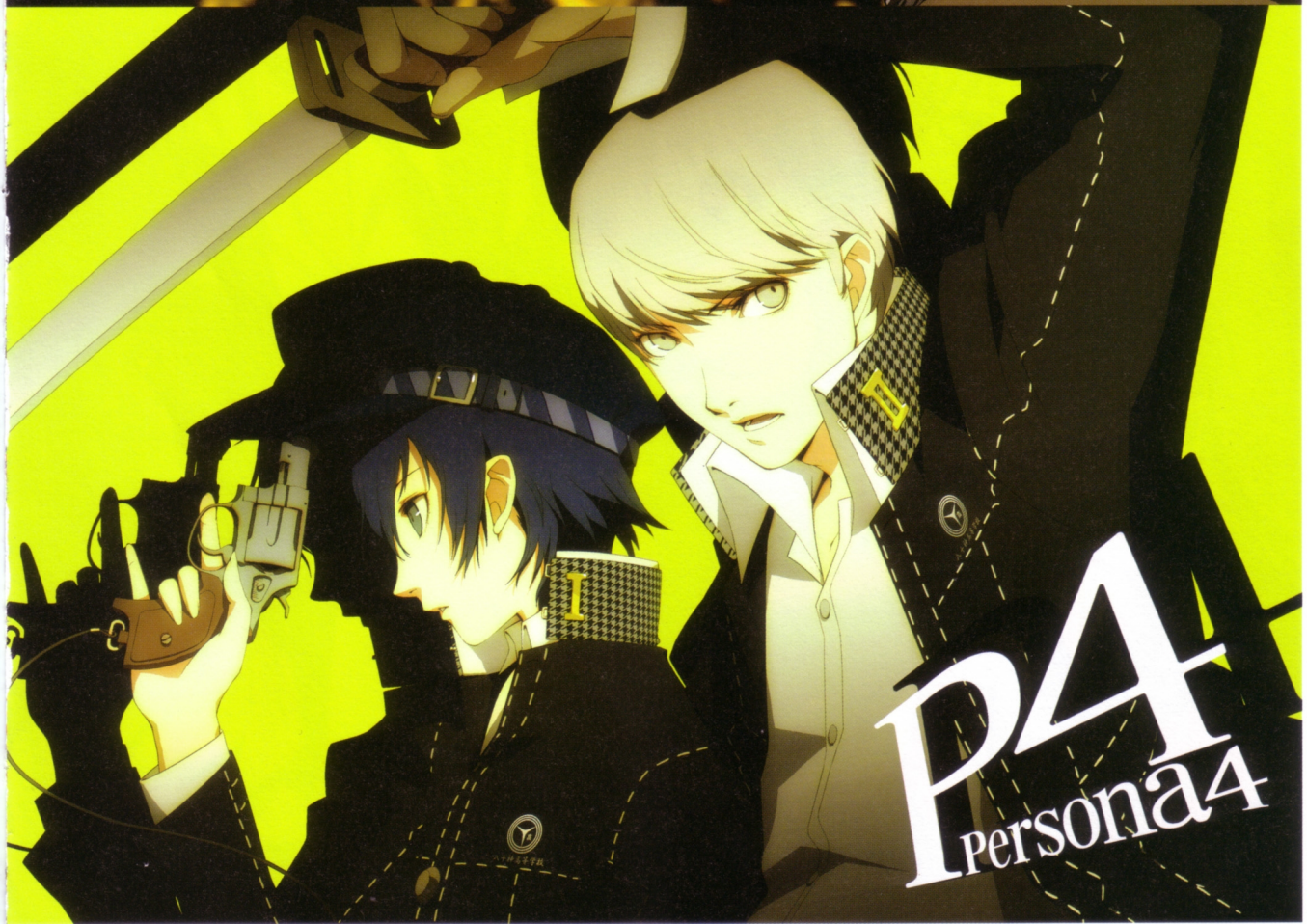
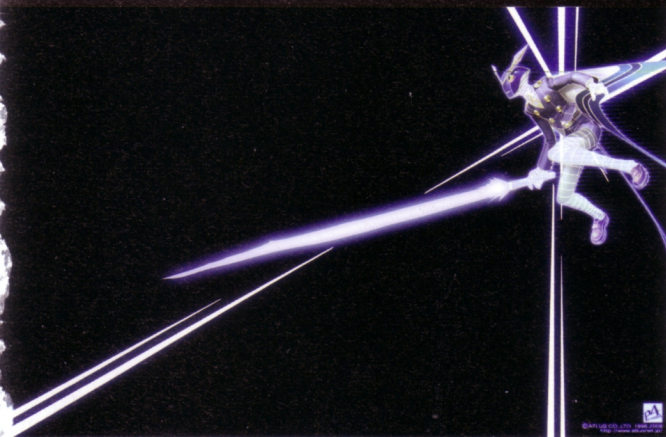
P4
Persona4

P4
Persona
P4
Persona4

4
persona

7.10
P4
Persona4
7.10
7.10

KINTOKIDOUJI
7.10
7.10
7.10
©ATLUS CO.,LTD. 1996,2008
http://www.atlusnet.jp/

©ATLUS CO.,LTD. 1996,2008
http://www.atlusnet.jp/
7.10
©ATLUS CO.,LTD. 1996,2008
http://www.atlusnet.jp/

Main CG

## Cut in

総攻撃・冬

総攻撃・夏

## Costume & Face

制服・冬／通常

制服・夏／通常

戦闘時・冬／通常

戦闘時・夏／通常

PERSONA
IZANAGI
《イザナギ》
0

PERSONA
IZANAGIOKAMI
《伊邪那岐大神》

Rough illustration
主人公決定稿
主人公 童顔ver
初期デザイン案1

**from SOEJIMA**

主人公は万人に好かれるデザインにしなければいけないのですが、必ずセンターに描かれるので、埋もれないように「クセ」も必要となります。童顔バージョンのラフスケッチは、現在の主人公からクセを抜いたものです。「クセを抜いたらこうなるけど、ダメですよね?」と、スタッフと相談するために試しに描いたものです。

イザナギデザインラフ

伊邪那岐大神原画

**from SOEJIMA**

イザナギの足はスケートシューズのエッジのように尖っています。これはデザイン的に和風テイストが欲しかったので、足が1本だけの「高下駄」をイメージしてのものです。背も高そうに見えるしいいんじゃないかなと思いまして（笑）。

Main CG

[名前]はなむら　ようすけ
[性別]男
[生年月日]1995/06/22　蟹座
[年齢]16(17)歳
[身長]175cm
[体重]58kg
[血液型]A型

## Cut in

総攻撃·冬

総攻撃·夏

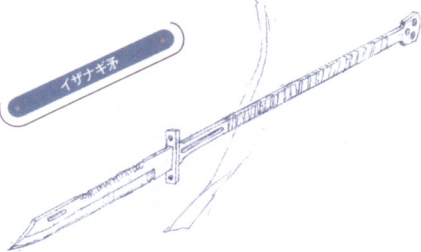
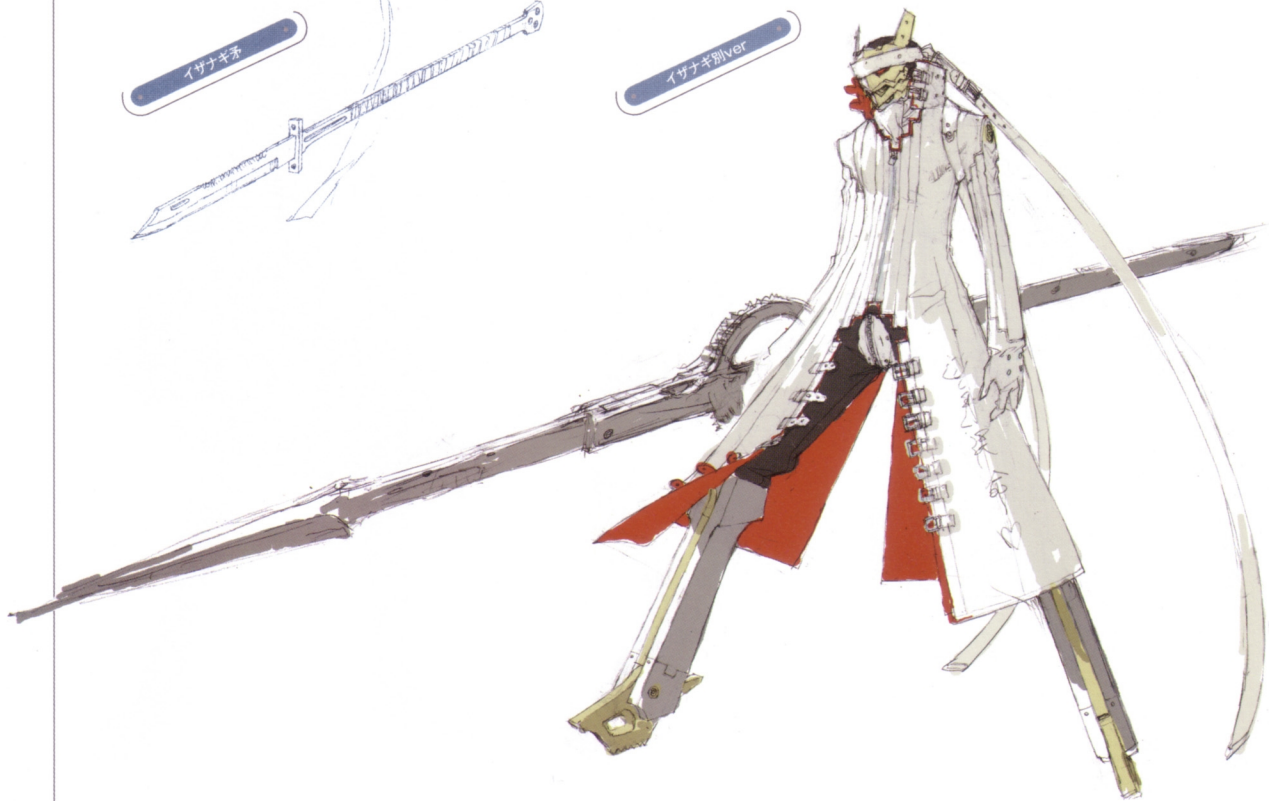
## Costume & Face

制服·冬/通常

制服·夏/照れ驚き

戦闘時·冬/怒り

戦闘時·夏/苦痛

Roughillustration
イザナギ原画
イザナギ
目のUP
イザナギ矛
イザナギ別ver
esign Works

Costume & Face

私服・冬／怒り

浴衣・天城屋旅館／凹み

私服・夏／照れ

バイト着・夏／驚き

あーも、何で俺がお前養ってんだよ…
ハア…こんなん買ってやんなきゃよかったぜ…

バイト着・冬／悲哀

てか、くれ！　くだせぇっ！
モーレツに腹が減ってるだよぉ！

ジャージ/コミカル怒り

半裸・林間学校・露天風呂/笑顔

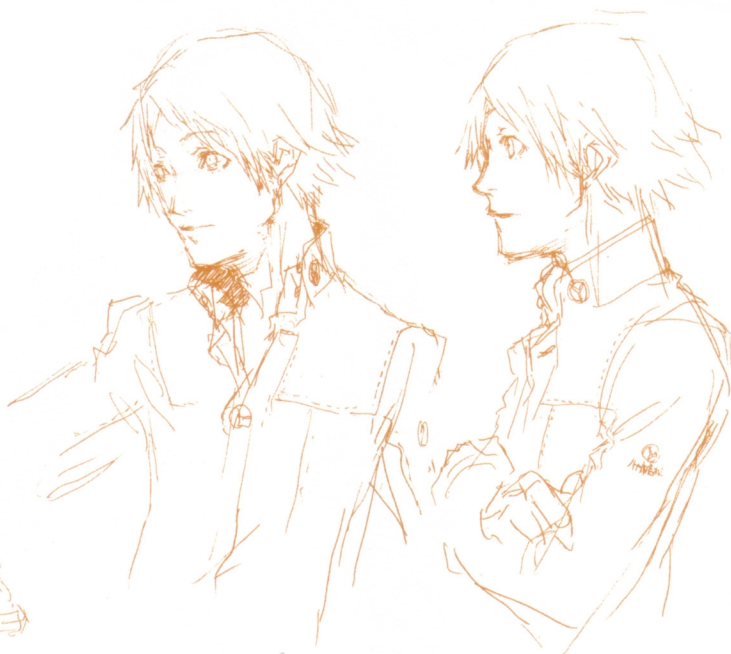
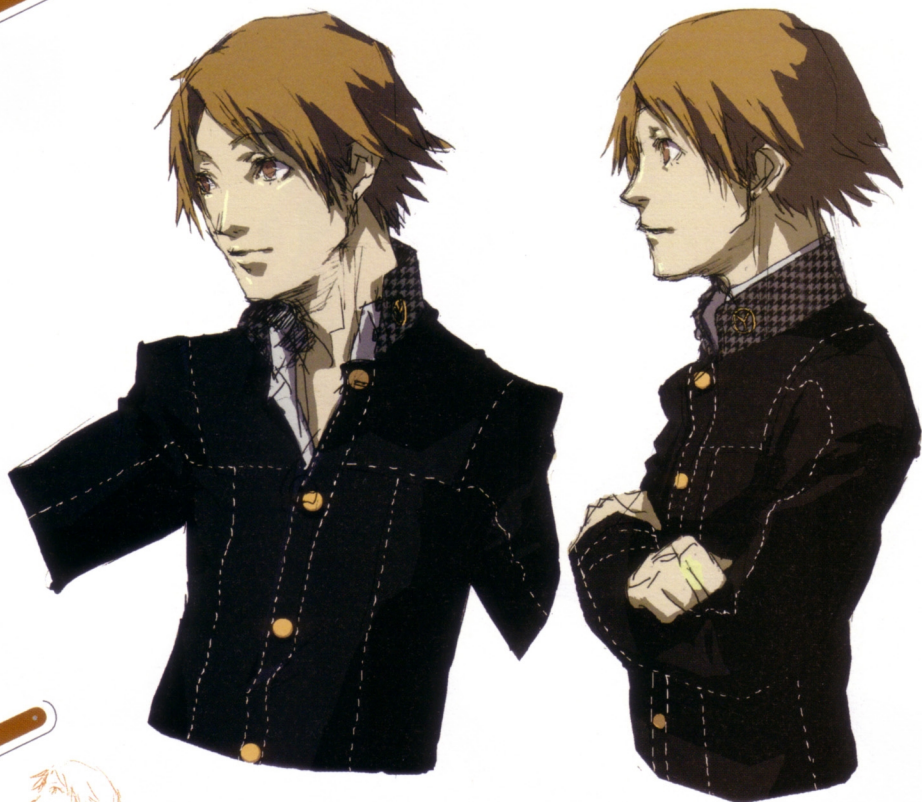
女装・文化祭/怒り

もう一人の陽介/笑み

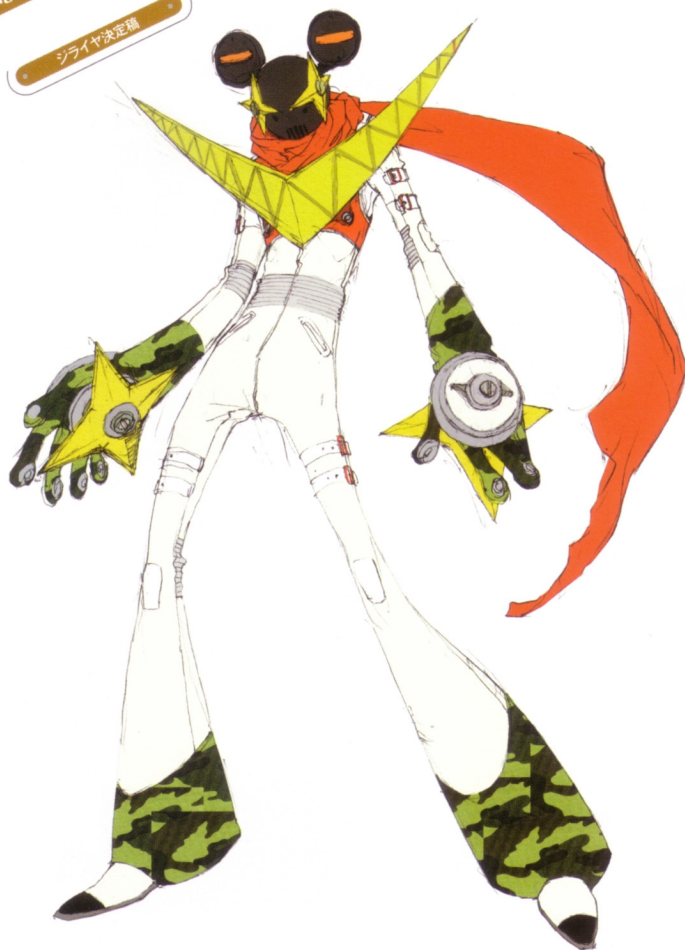
もう一人の陽介/通常

PERSONA
JIRAIYA
《ジライヤ》

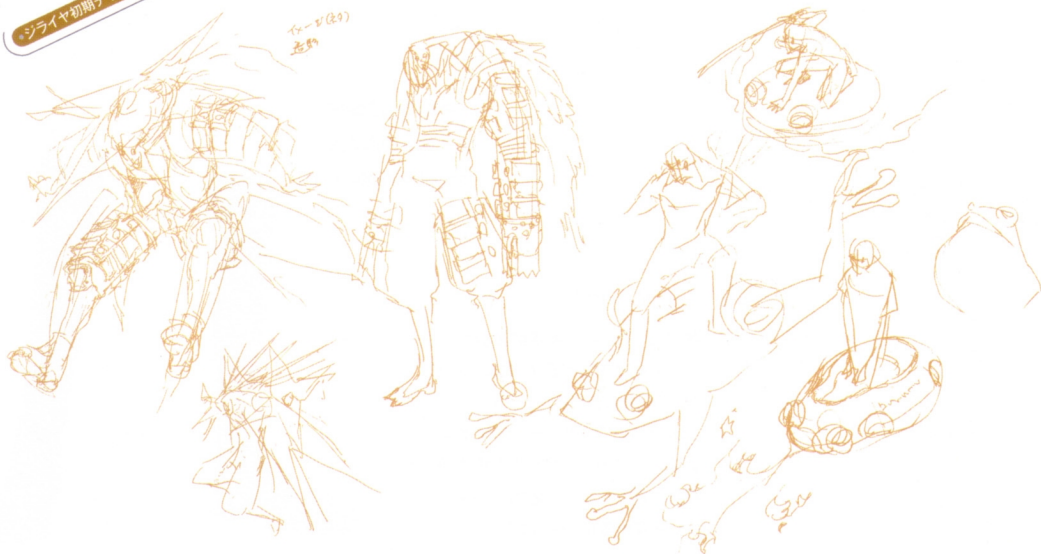
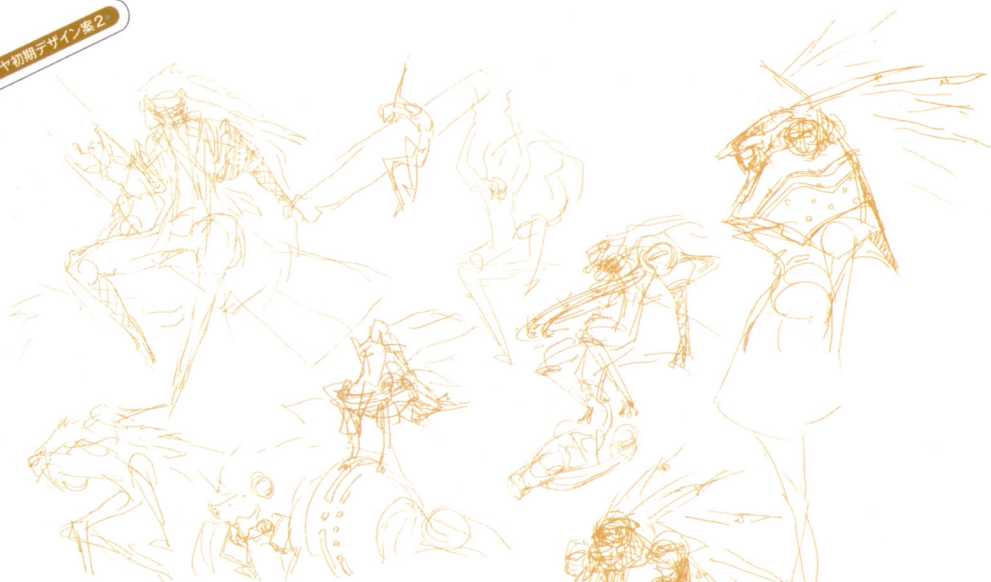
PERSONA
SUSANO
《スサノオ》

Roughillustration
陽介決定稿
決定稿着彩前

陽介ラフデザイン
陽介女装ラフ
キモすぎるようなら→
スカートの丈は
少し長めでお願いします
from SOEJIMA
陽介のデザインは非常にラクでした。美男子はかっこよさのパターンを組み合わせるより、ベタにいったほうがいいので、デザインしやすいですね。もちろん、何人もの美男子を描けと言われたら、差別化しなければならず大変なのですが。

## Rough illustration

ジライヤ決定稿

### from SOEJIMA

『ペルソナ４』のペルソナの方向性を決めるために、いちばん最初にデザインしたのがジライヤです。「和風のペルソナばかりでは世界観にも合わないし、面白味がないな、どうしようかな」といろいろ悩みながら描いたため、ジライヤはラフスケッチの数も多くなっています。

ジライヤ初期デザイン案１

ジライヤ初期デザイン案2

スサノオ決定稿

Main CG
[名前]さとなか　ちえ
[性別]女
[生年月日]1995/07/30　獅子座
[年齢]16(17)歳
[身長]158cm
[体重]筋肉は脂肪より重いから
仕方ないのであるぞよ
[血液型]B型

## Cut in

総攻撃・冬

総攻撃・夏

## Costume & Face

制服・冬/通常

制服・夏/笑顔

戦闘時・冬/怒り

戦闘時・夏/苦痛

## Costume & Face

私服・冬／悲哀

水着・林間学校／照れ驚き

ジャージ／通常

肉はアナタを裏切らないっ－！！

タオル巻き／驚き

私服・夏／笑顔

い、意外って言うな！
もう…恥ずかしいな、何か…

浴衣・夏祭り/照れ

鼻眼鏡

もう一人の千枝/通常

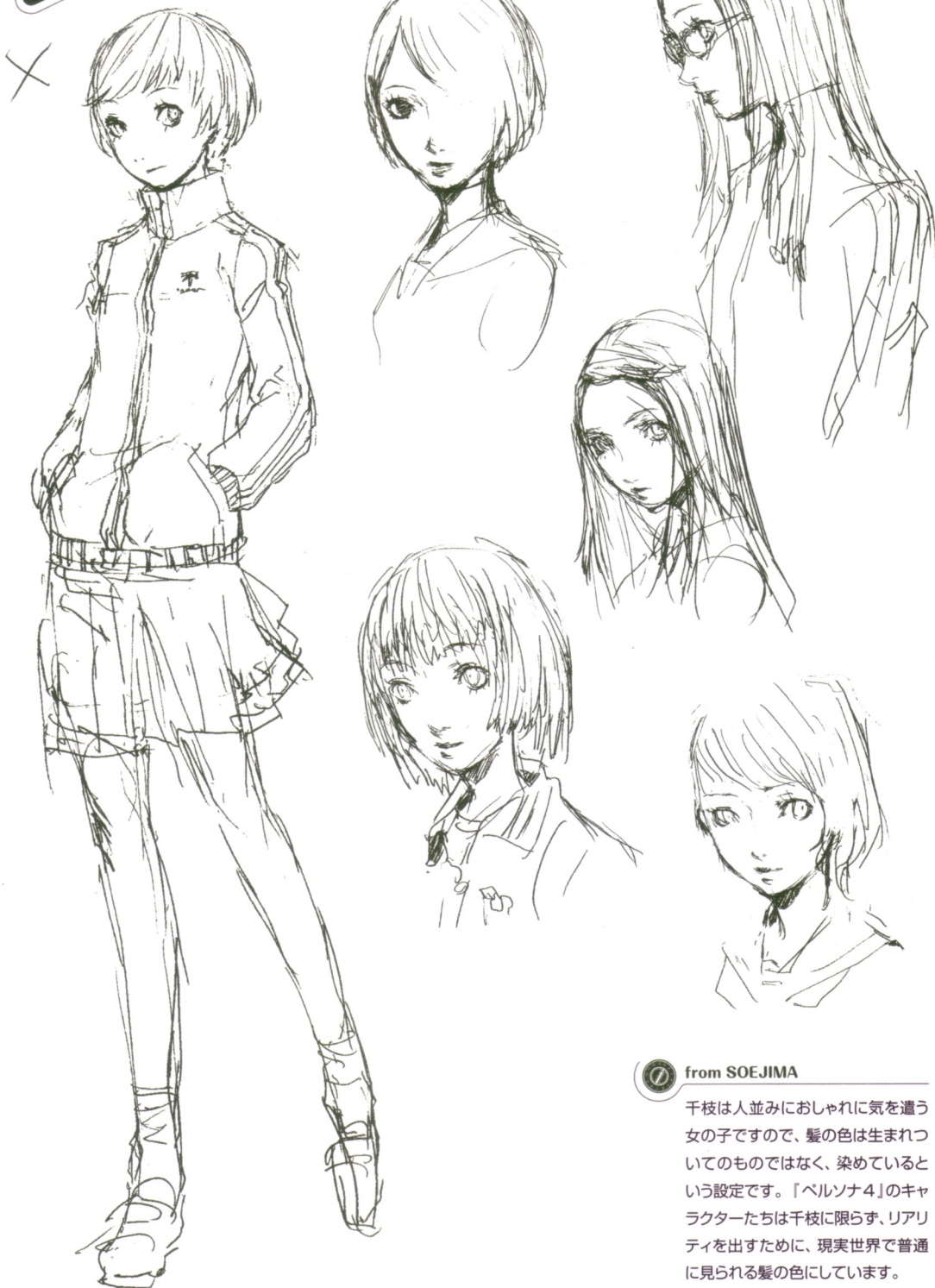
もう一人の千枝/笑み

もう一人の千枝/怒り

PERSONA
TOMOE
《トモエ》
VII

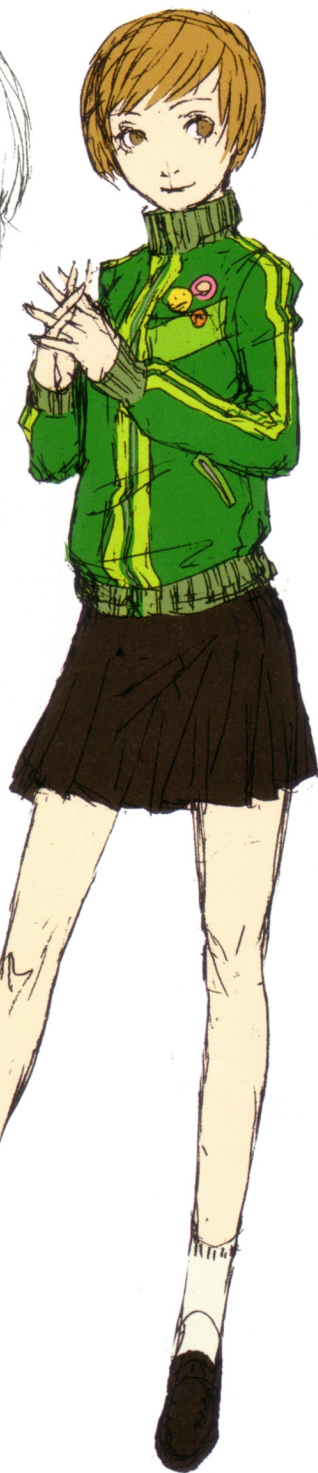
PERSONA
SUZUKAGONGEN
《スズカゴンゲン》
VII

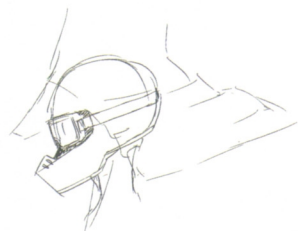
## Roughillustration

初期デザイン案

**from SOEJIMA**

千枝は人並みにおしゃれに気を遣う女の子ですので、髪の色は生まれついてのものではなく、染めているという設定です。『ペルソナ４』のキャラクターたちは千枝に限らず、リアリティを出すために、現実世界で普通に見られる髪の色にしています。

メガネパターン案
決定稿

**from SOEJIMA**

トモエが持っているのは薙刀ですが、刃の部分はビームになっています。つまりビーム薙刀ですね。スズカゴンゲンのセイバーも、そのつながりで刃がビームです。このセイバーはおそらく、真ん中から2本に分離させたりできるのではないかななどと、自分では考えています（笑）。

スズカゴンゲン初期デザイン案
こちらの腕も
左手と同じ
にして下さい
ビームです
スズカゴンゲン決定稿

[名前]あまぎ　ゆきこ
[性別]女
[生年月日]1995/12/08　射手座
[年齢]16(17)歳
[身長]164cm
[体重]秘密です
[血液型]O型

## Cut in

総攻撃・冬

総攻撃・夏

## Costume & Face

制服・冬/通常

制服・夏/苦痛

戦闘時・冬/怒り

戦闘時・夏/笑顔

Costume & Face

制服･冬/爆笑

ジャージ/困り

私服･夏/照れ

でも私、あんな優しい人たちを裏切って
出て行こうとしてる…

着物/笑顔

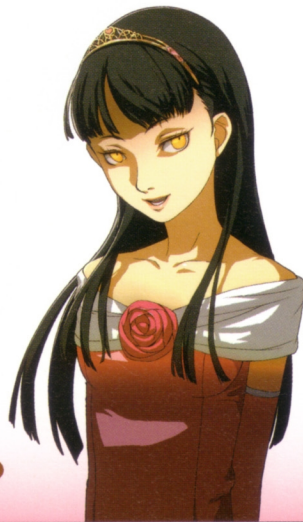
私服･冬/悲哀

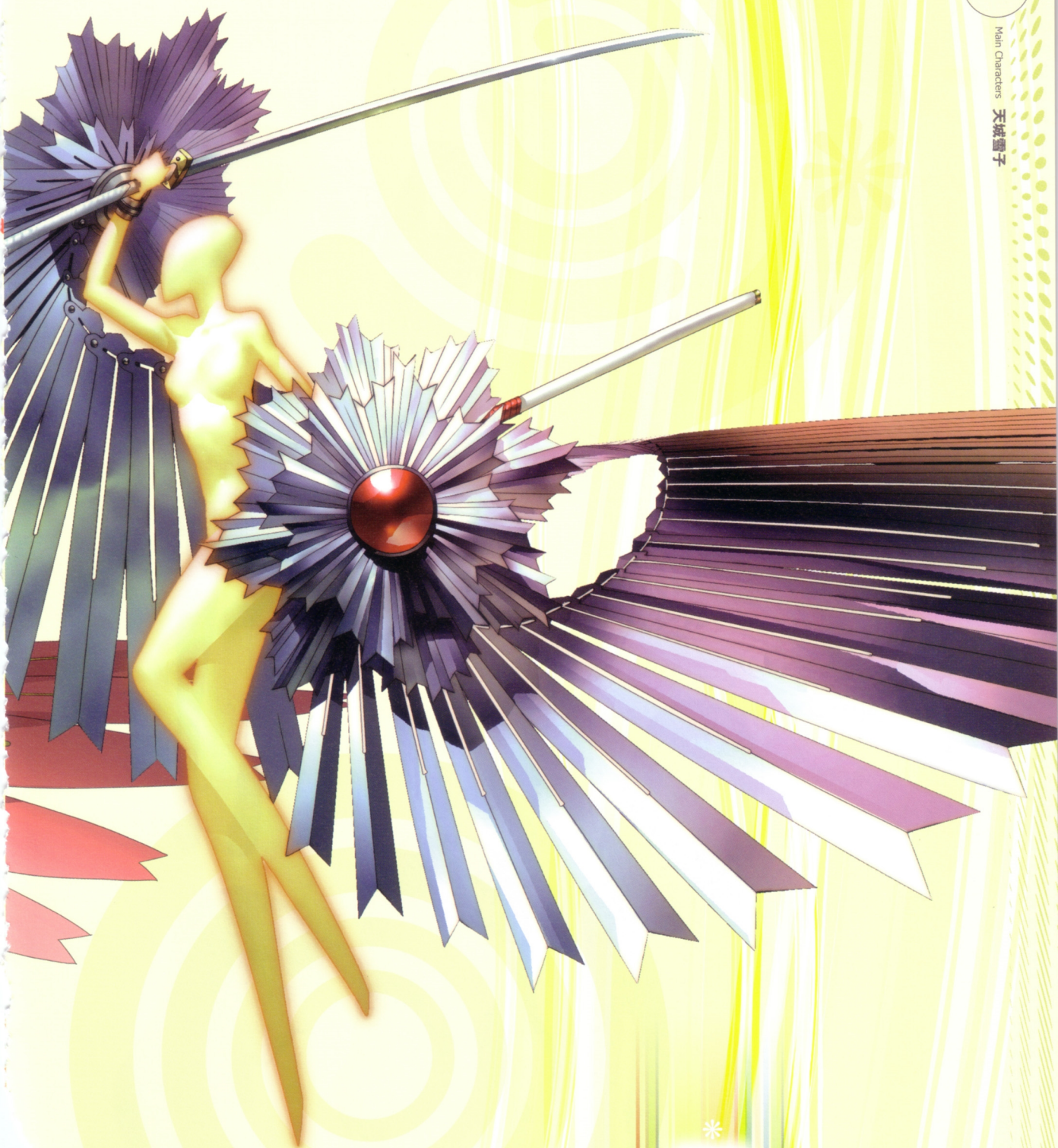
水着・林間学校/照れ驚き

タオル巻き・露天風呂/驚き

修学旅行/酔っ払い

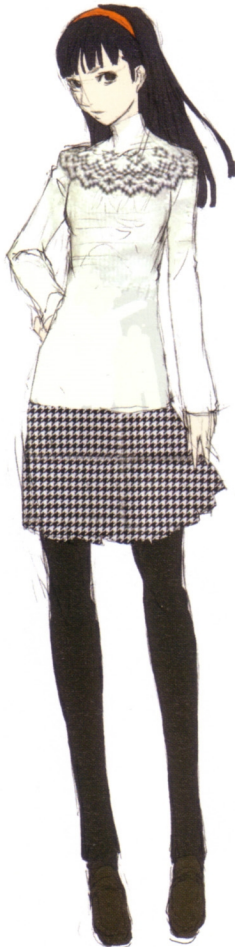
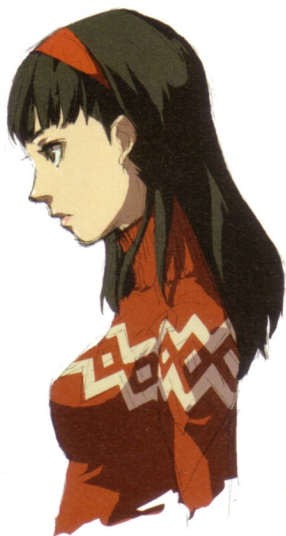
修学旅行/酔い爆笑

浴衣・夏祭り/照れ

もう一人の雪子/笑み

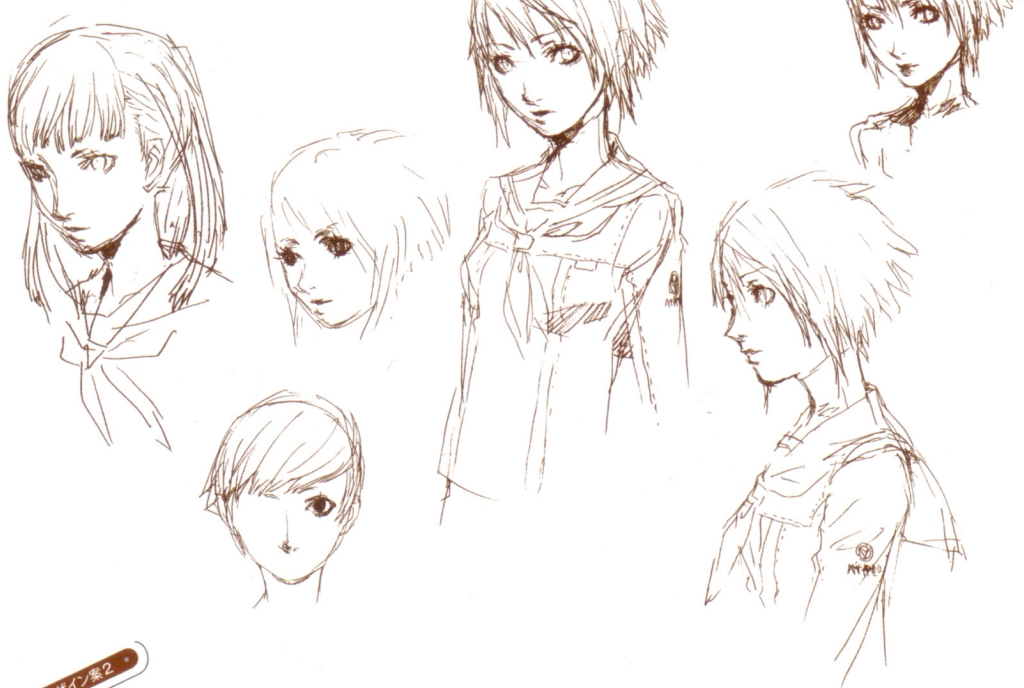
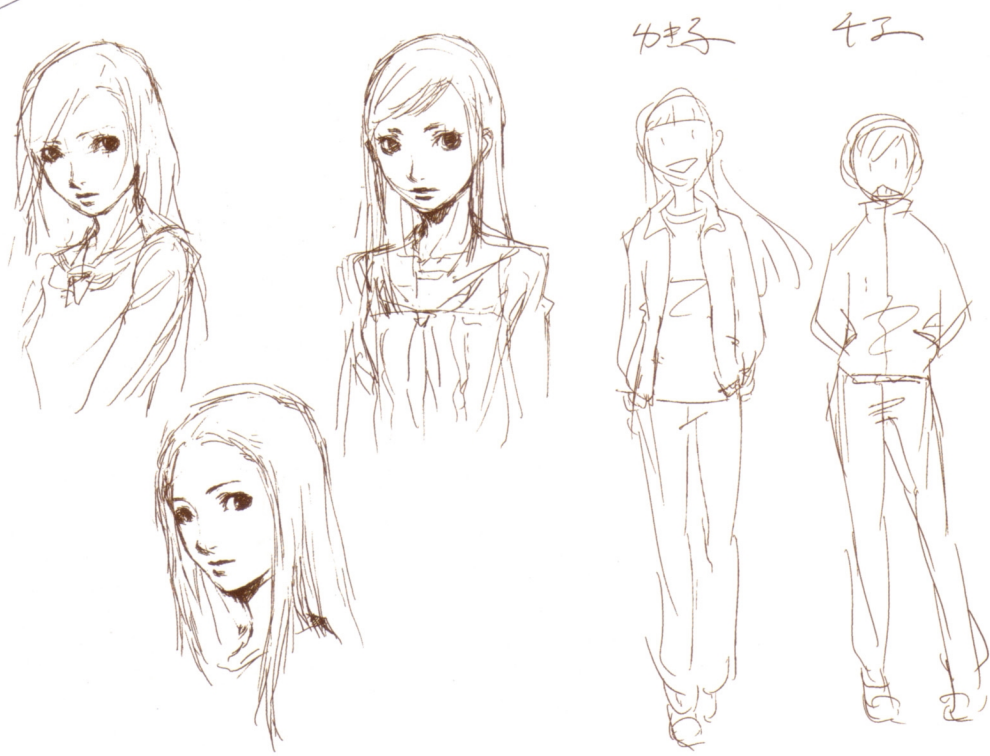
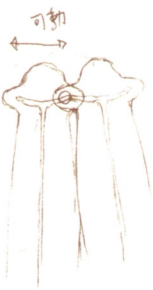
PERSONA
KONOHANASAKUYA
《コノハナサクヤ》

PERSONA
AMATERASU
《アマテラス》

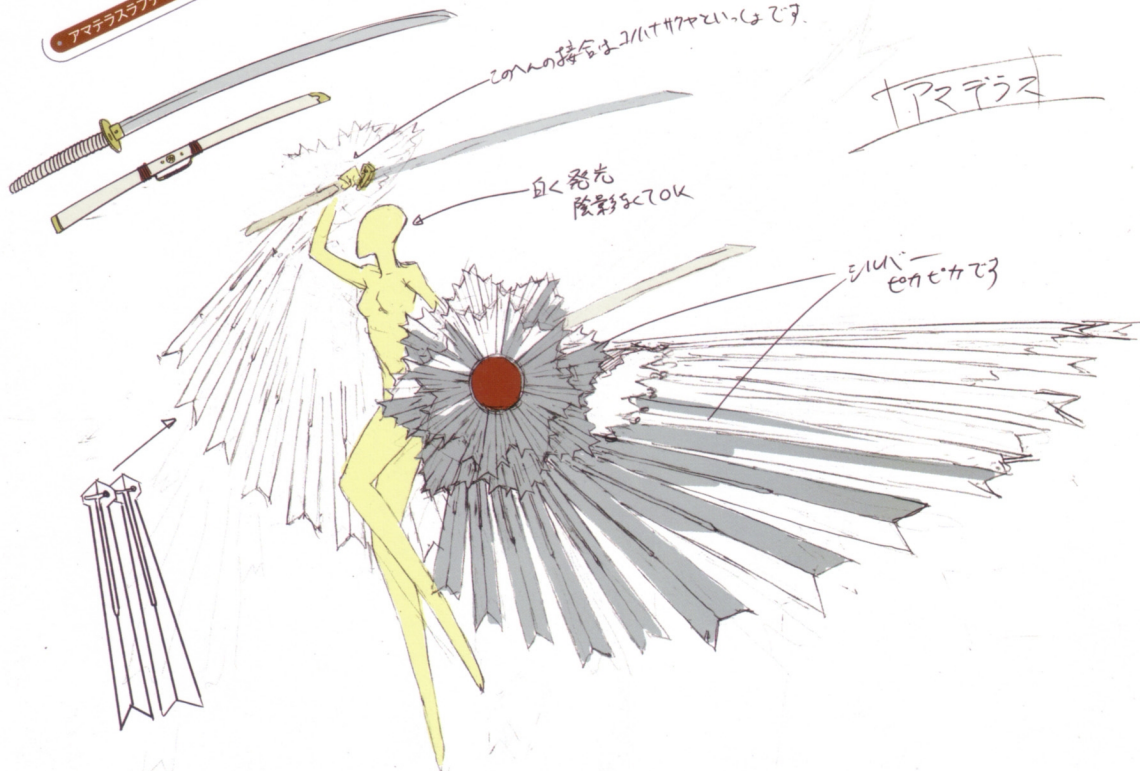
雪子洋服案

**from SOEJIMA**

ゲーム中の雪子の冬服はカーディガンになっていますが、自分は初期デザイン案に描いてある赤いセーターもすごく気に入っていました。こういうデザインのセーターは自分の両親の時代に流行っていたもので、レトロ感が出ていいかなと。

私服初期デザイン案

雪子初期デザイン案1

雪子初期デザイン案2

Roughillustration
コノハナサクヤ決定稿
面倒なのでグラデと
しましたが
1枚単位で色かえて
下さい。
決定稿着彩前
可動

**from SOEJIMA**

コノハナサクヤにかかとつま先がないのは、常時空中に浮いているからです。宙に浮いているキャラクターは、完全な脚があるよりも、かかととつま先がないほうがビジュアル的に映えるとの理由からです。そしてもうひとつは、この造形が自分の好みだからでもあります。

Main CG
[名前]たつみ　かんじ
[性別]男
[生年月日]1995/01/19　水瓶座
[年齢]15(16)歳
[身長]183cm
[体重]65kg
[血液型]A型

## Cut in

総攻撃・冬

総攻撃・夏

## Costume & Face

制服・冬/通常

制服・夏/笑顔

戦闘時・冬/怒り

戦闘時・夏/悲哀

テレビ出演時/ぼかし

私服・冬/驚き

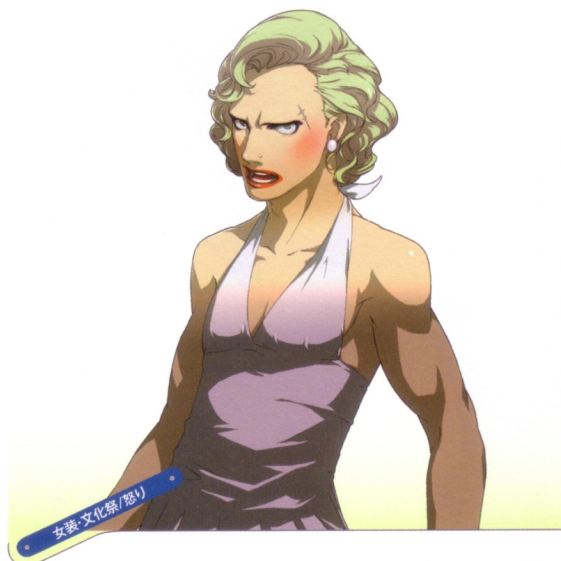
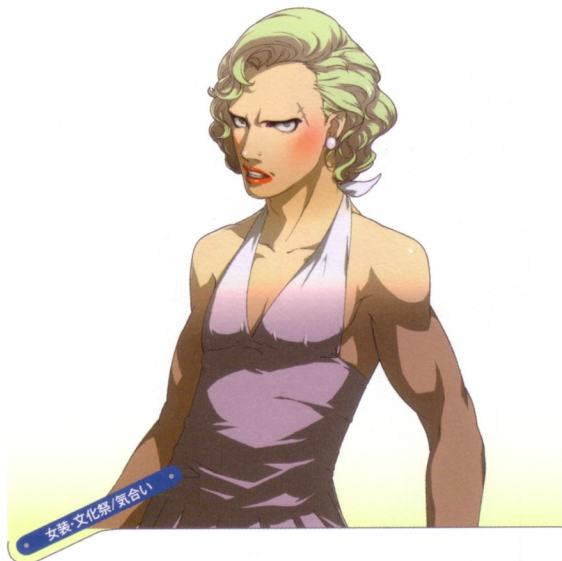
制服・冬/照れ怒り

私服・夏/苦痛

ジャージ・林間学校/悲哀

ジャージ・林間学校/鼻血

半裸・林間学校・露天風呂/照れ驚き

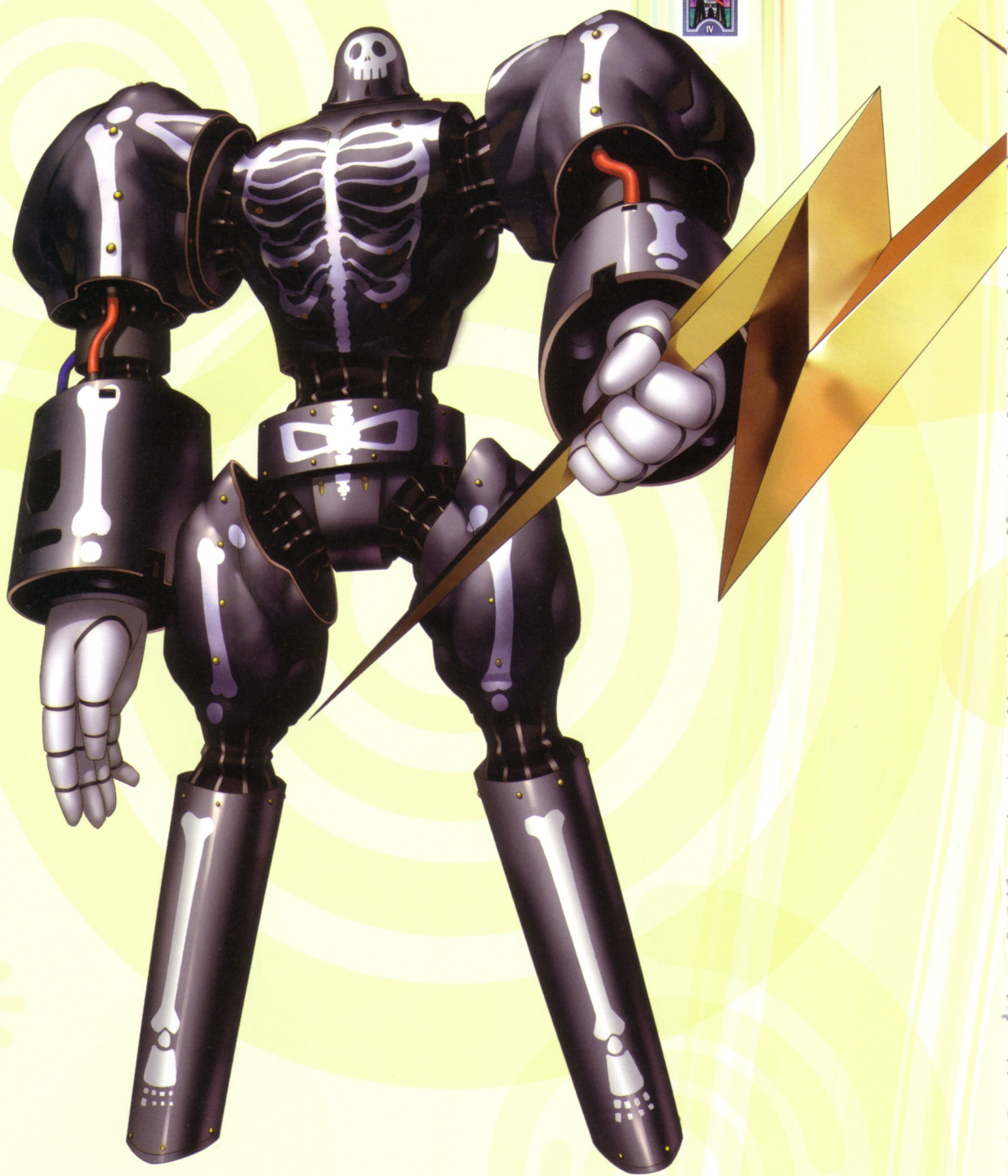
浴衣・天城屋旅館/がっくり

女装・文化祭/怒り

女装・文化祭/気合い

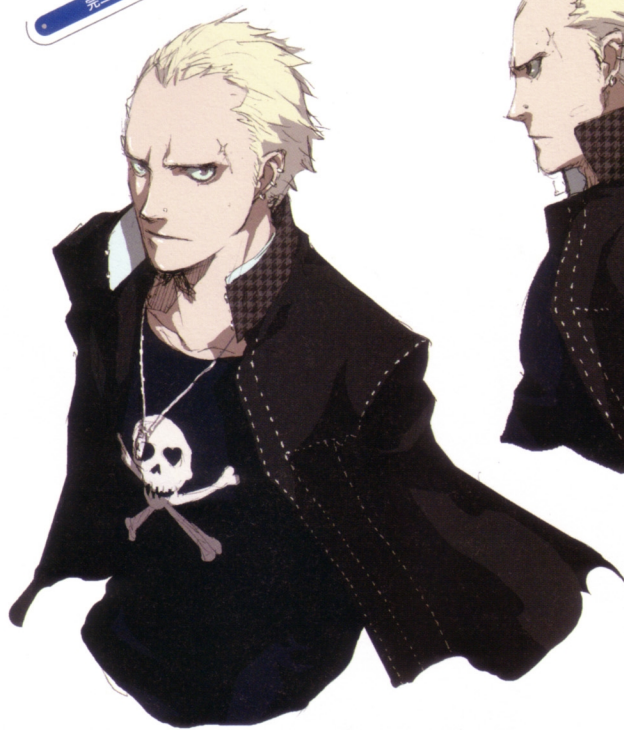
もう一人の完二/笑み

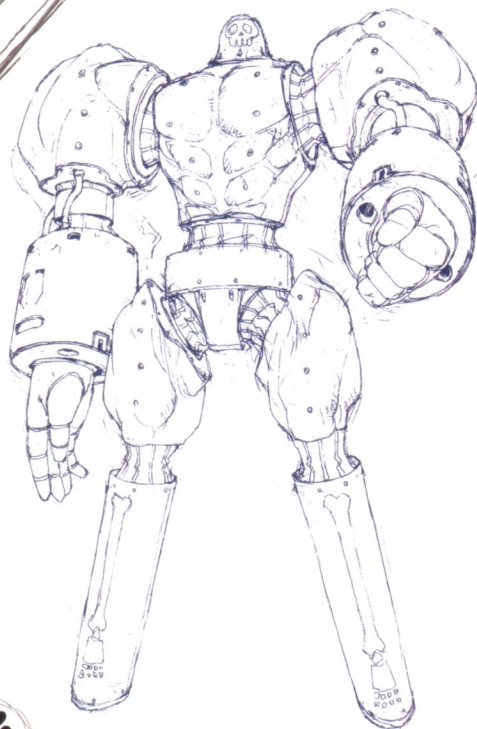
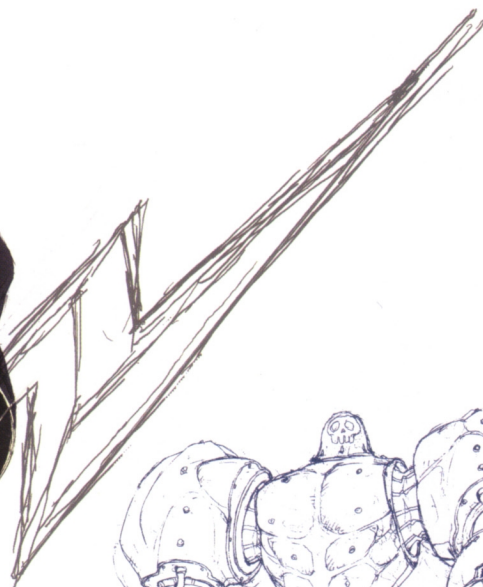
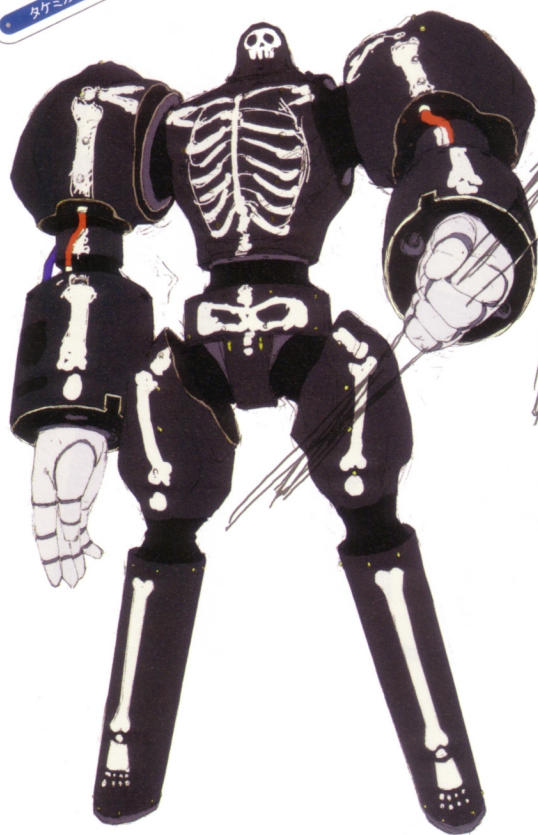
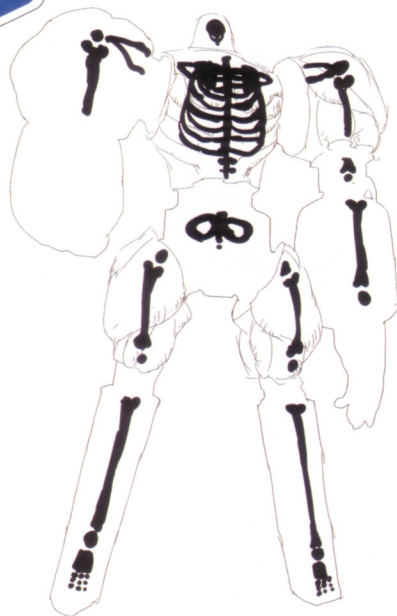
鼻眼鏡/怒り

PERSONA

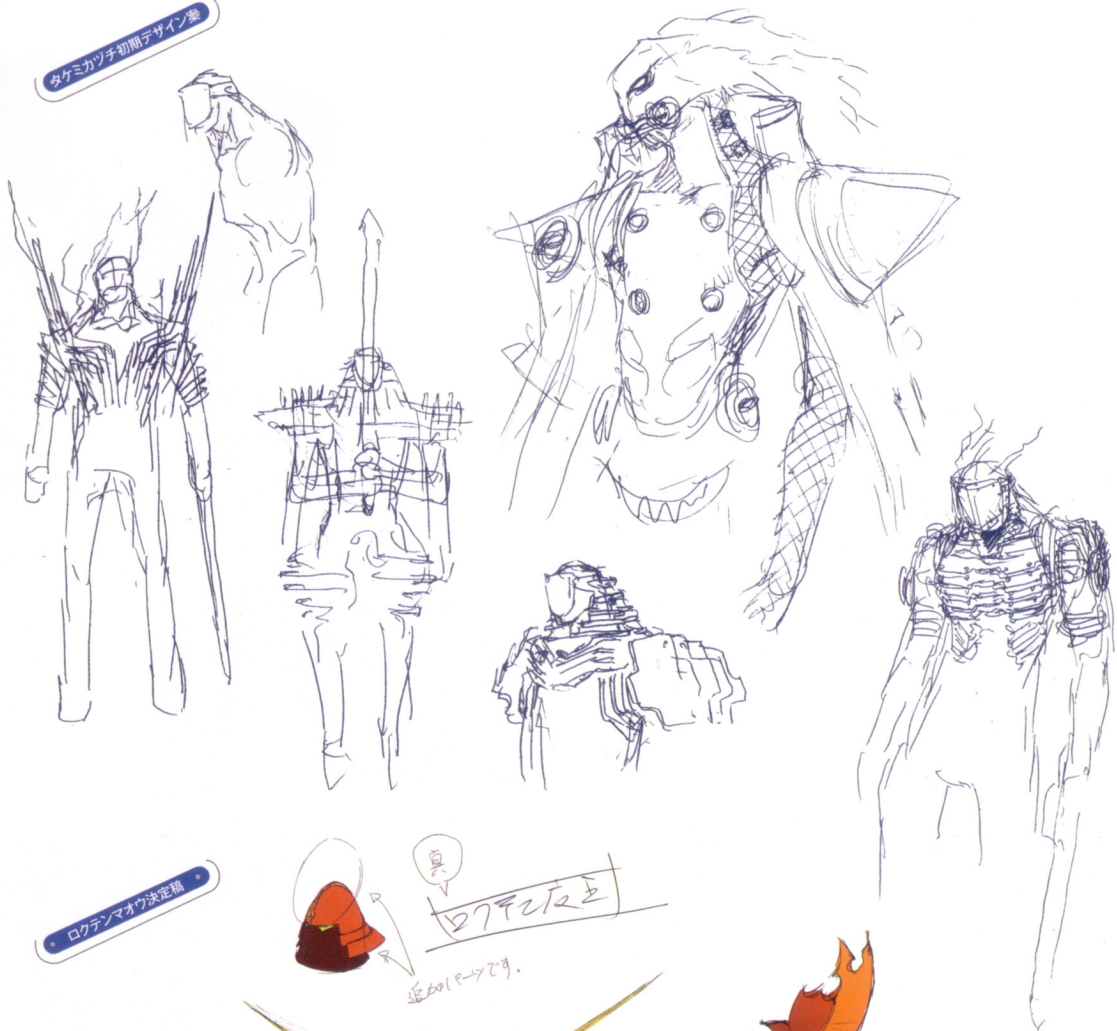
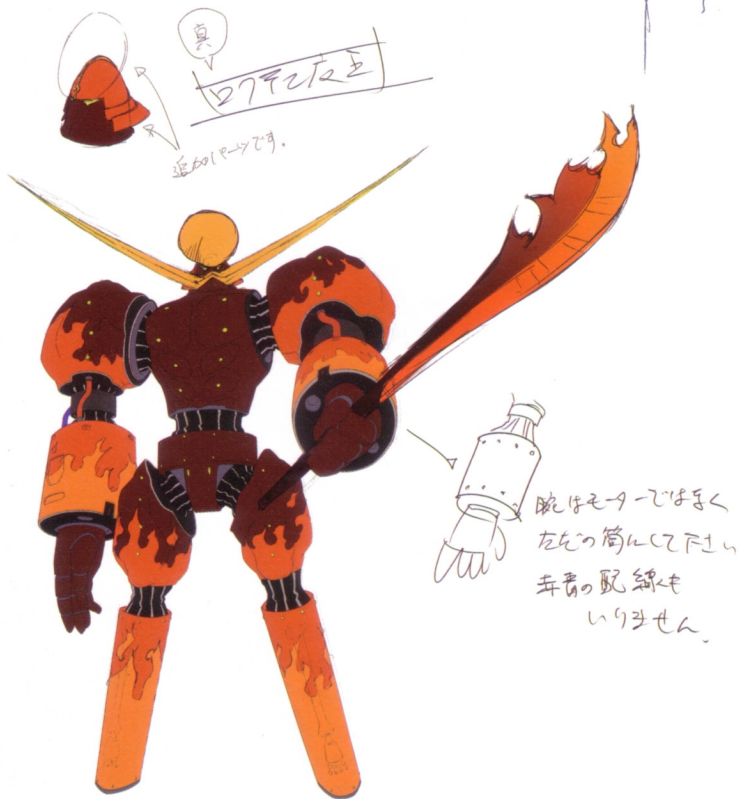
# TAKEMIKADUCHI

《タケミカヅチ》

PERSONA
ROKUTENMAO
《ロクテンマオウ》
IV

Roughillustration
完二決定稿
完二初期デザイン案1

**from SOEJIMA**

完二は当初、不良の先輩という設定でした。自分は完二にアウトローなイメージを抱いて、自分の中でアウトローな学生というと「音楽をやっている人」のイメージなんです。音楽+レトロなデザインだったら、やっぱりロカビリーだろ！　と思って、イメージ画にもあるロカビリー調のデザインをしつこく推していました。

from SOEJIMA

自分には「ペルソナの中には人が入っていなければならない」というマイルールがあります。ですからタケミカヅチをロボット調に描いてはいますが、ロボットではありません。よく見ると、関節部分がロボットのそれとは違うデザインになっています。

タケミカヅチ初期デザイン案
ロクテンマオウ決定稿
真
追加パーツです。
腕はモーターではなく
ただの筒にして下さい
いりません。

[名前]くま
[性別]男？/男
[生年月日]知らんクマ
[年齢]知らんクマ
[身長]知らんクマ/170cm（人間時）
[体重]知らんクマ/55kg（人間時）
[血液型]知らんクマ

Cut in

Costume & Face

Costume & Face
クマ/焦り
クマ・ペラペラ/気合い
クマ・ペラペラ/ウゲーッ
クマ・ペラペラ/凹み
もう一人のクマ/通常
クマダ・着ぐるみ/笑顔

クマダ·私服/通常

クマダ·私服/怒り

クマダ·バイト着/凹み

クマダ·浴衣·天城屋旅館/悲哀

クマダ·半裸·露天風呂/驚き

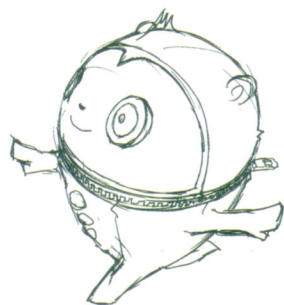
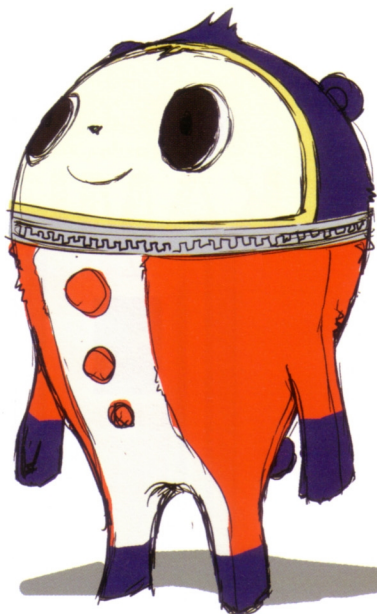
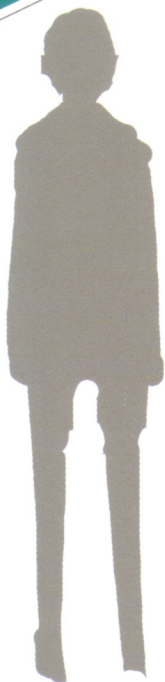
クマダ·女装·文化祭/笑顔

PERSONA

# KINTOKIDOUJI

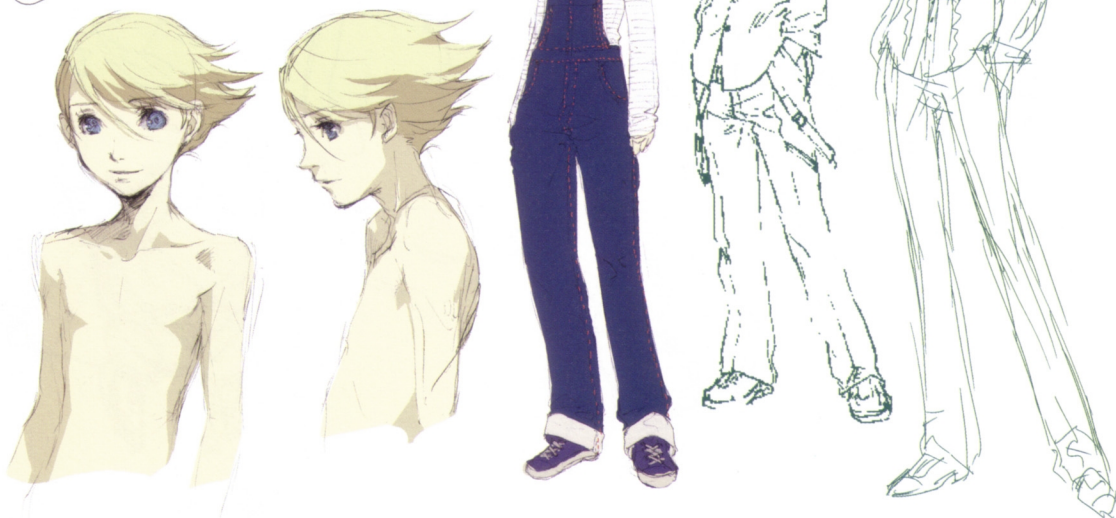
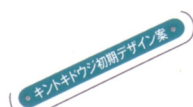
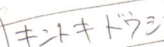
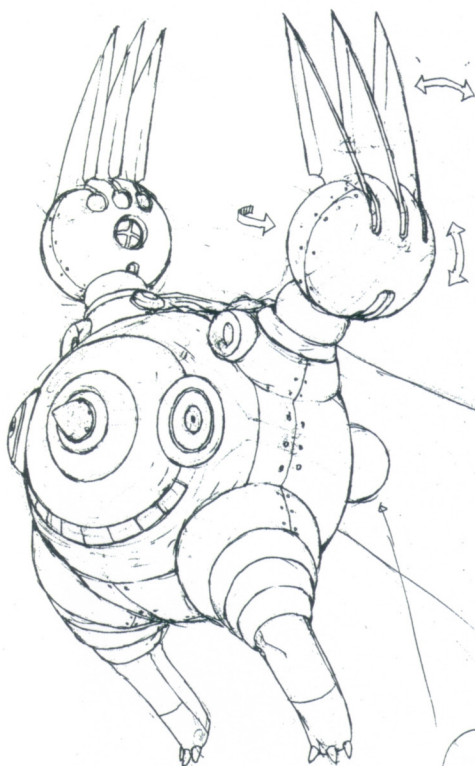
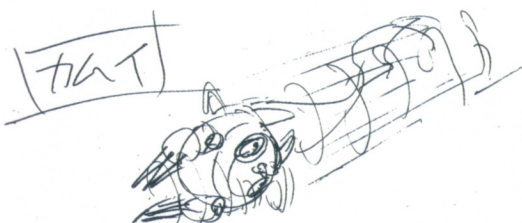
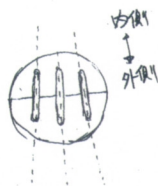
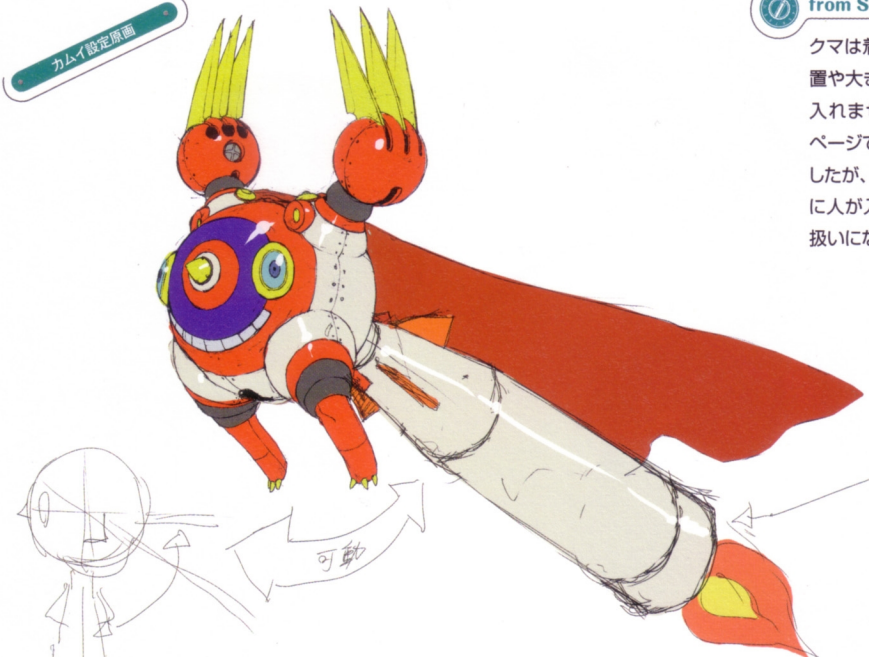
《キントキドウジ》

PERSONA
KAMUI
《カムイ》
XVII

Roughillustration
クマ設定原画
クマ初期デザイン案-1

**from SOEJIMA**

クマの中身の私服も、本人同様キラキラしたデザインになっています。当初は「少年の魅力全開!」といった服装を考えていましたが、結局、外見に合わせて王子様的なものになりました。クマとその中身のビジュアルに共通のイメージがないのは、両者がまったくの別物のほうが面白い、より驚いてもらえるだろうと考えたからです。

Roughillustration
キントキドウジ設定原画
キントキドウジ
キントキドウジ初期デザイン案

**from SOEJIMA**

クマは着ぐるみですが、手と足の位置や大きさの関係で、実際には人が入れません(笑)。タケミカヅチのページでマイルールについて書きましたが、クマ同様キントキドウジも中に人が入れるデザインでなく、例外扱いになっています。

[名前]くじかわ　りせ
[性別]女
[生年月日]1996/06/01　双子座
[年齢]15(16)歳
[身長]155cm(活動休止時点)
[体重]41kg(活動休止時点)
[血液型]AB型

Costume & Face

先輩、私…絶対見つける！
クマもいるし、みんなもいるもん！
絶対、みんなで解決しようね！

制服・冬/通常

制服・夏/照れ

戦闘時・冬/通常

戦闘時・夏/苦痛

私服・冬/怒り

Costume & Face

私服・夏/苦痛

制服・夏/酔い笑顔

割烹着/驚き

私…どの顔が〃本当の自分〃か、考えてた。

割烹着/悲哀

制服・夏/酔い

もう、先輩たち…浴衣は何のため？
思い出つくるためでしょ？

浴衣・夏祭り/笑顔

水着/笑顔

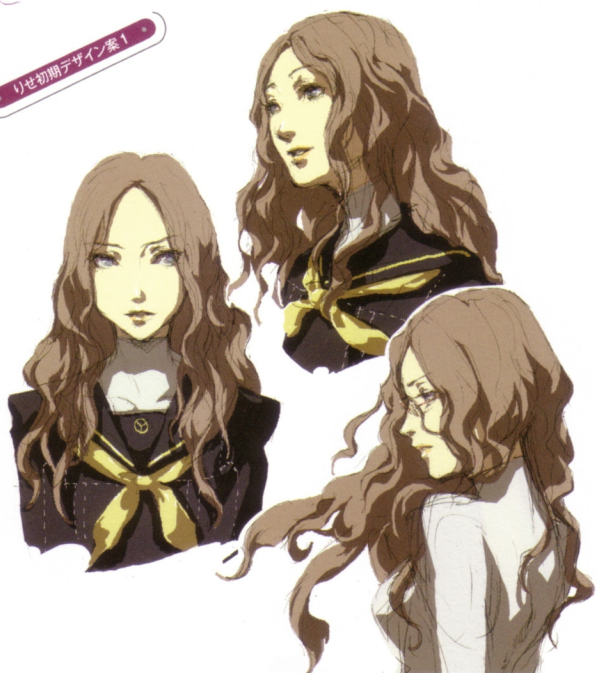
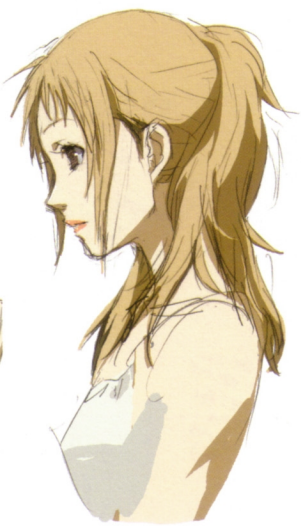
タオル巻き・露天風呂/驚き

もう一人のりせ/笑み

もう一人のりせ/怒り

PERSONA
HIMIKO
《ヒミコ》
VI

PERSONA
KANZEON
《カンゼオン》

Rough illustration
りせ決定稿ラフ
りせ初期デザイン案1

**from SOEJIMA**

当初はりせをスケバンにしようと思っていたので、そっちの方向のイメージ画が多いですね(笑)。アイドルとしてのりせをデザインする際は、アイドルの中でも素人とアイドルの境目にいるような「これから人気がでそう!」な人たちを参考にしました。

Rough illustration
ヒミコ決定稿
内側、青く
光ります
青い光 アニメーション
グリッドに沿う形で
ピカピカ光る感じ
ビカビカ光る感じ
よくインテリアである
(よくインテリアである
触ると光がよってくる
やつ)
オーバーに
色をつけてありますが
白いシルク地で
お願いします。
ヒミコイメージラフ-1

**from SOEJIMA**

当初ヒミコは、もっと装置的なデザインを考えていました。「ヒミコにライドオン!」という感じで、機械をメインにしたイメージのものです。しかし大きすぎて画面に収まらなかったり、収拾がつかなくなったりしまして、現在のデザインに落ち着きました。

ヒミコイメージラフ-2

カンゼオン決定稿

[名前]しろがね　なおと
[性別]女
[生年月日]1996/04/27　牡羊座
[年齢]15(16)歳
[身長]152cm
[体重]プライバシーに関する事柄です
[血液型]B型(Rh陰性)

## Cut in

制服·冬/通常

制服·夏/通常

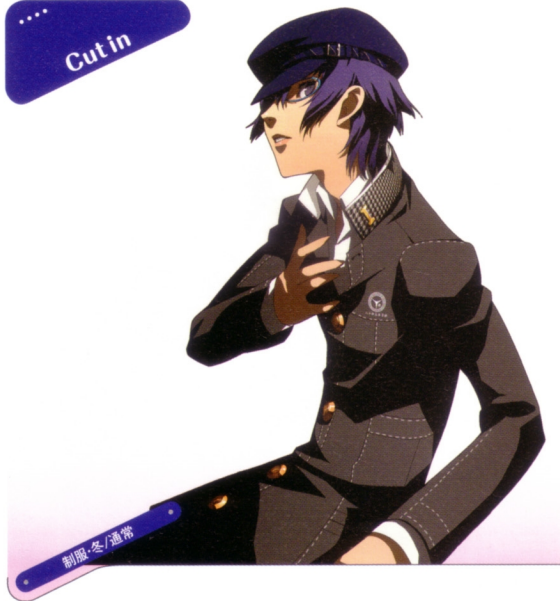
制服·冬/通常

制服·夏/笑顔

戦闘時·冬/怒り

戦闘時·夏/苦痛

私服·冬/悲哀

私服·夏/驚き

制服·冬/呆れ

そんなことを言われたら…
顔…
見れないじゃないですか…

私服·夏/照れ驚き

私服·冬/照れ

制服・冬/困り照れ

もう一人の直斗/悲哀

タオル巻き・露天風呂/困り照れ

もう一人の直斗/通常

もう一人の直斗/泣き顔

もう一人の直斗/怒り

PERSONA
SUKUNAHIKONA
《スクナヒコナ》

PERSONA
YAMATOTAKERU
《ヤマトタケル》

**from SOEJIMA**

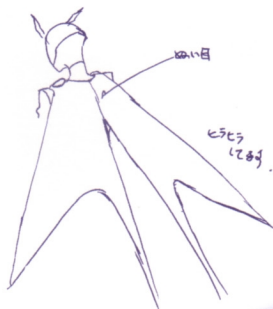
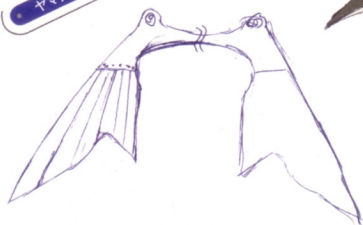
もともとのオーダーが「背の低い美少年」だったので、描きはじめのころは女の子にも見える美少年を描いていました。そのおかげで、直斗の性別が女性に変化した際も、多少手直しをしただけで、デザイン的にはあまり問題が出ませんでした。

スクナヒコナ設定原画

ぬい目

ヒラヒラしてます。

ヤマトタケル設定原画

刀とサヤ、アマテラスと同じです

ヤマトタケルデザイン案

### from SOEJIMA

半ズボンには素足がつきものですが、これも「ペルソナの中にいる者の地肌は見せない」というマイルールに従って、スクナヒコナ、ヤマトタケルともに全身タイツになっています。このタイツは仮面の下、顔もすっぽり覆っているという設定です。

[名前]どうじま　ななこ
[性別]女
[生年月日]2005/10/04　天秤座
[年齢]6(7)歳
[身長]122cm
[体重]21kg
[血液型]O型

## Costume & Face

お兄ちゃんも、かぞくだから…
いっしょにがんばろーね！

冬服/通常

冬服/驚き

冬服/照れ

夏服/怒り

夏服/悲哀

浴衣・夏祭り/通常

タオル巻き・露天風呂/笑顔

入院着/無表情

入院着/微笑み

入院着/苦痛

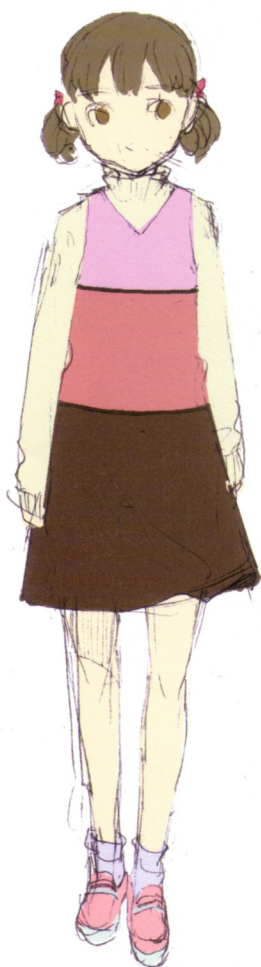
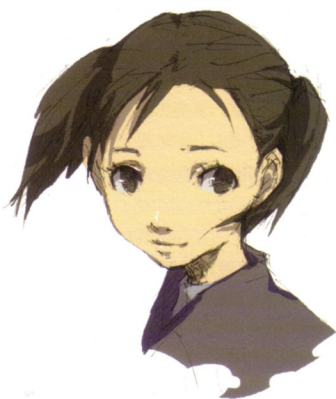
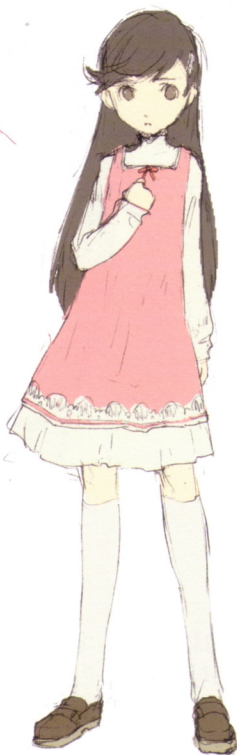
入院着/弱苦痛

Roughillustration

菜々子決定稿

from SOEJIMA

ジーンズをはいてキャップをかぶっているイメージ画は、自立しすぎて家に帰ってこないイメージですね。逆に髪が長い方のイメージ画だと、すごくかわいがられていて、過保護なお姫様的イメージがありますね。家に帰ってこないのも困りますし、堂島が過保護なわけはないし、ということで、菜々子は現在のデザインを採用しています。

菜々子初期デザイン案
ナナコ

Main CG
[名前]どうじま　りょうたろう
[性別]男
[生年月日]1970/05/16　牡牛座
[年齢]42(43)歳
[身長]179cm
[体重]66kg
[血液型]O型

**Costume & Face**

スーツ/通常

スーツ/驚き

スーツ/くわえ煙草

スーツ/悲哀

けどな、俺はだけは
諦めるわけにはいかねえんだ。
…絶対にな。

スーツ/怒り

言っただろ、家族だって。
離れても、すぐ会えなくても、関係ないんだ。

スーツ/笑顔

スーツ/酔い

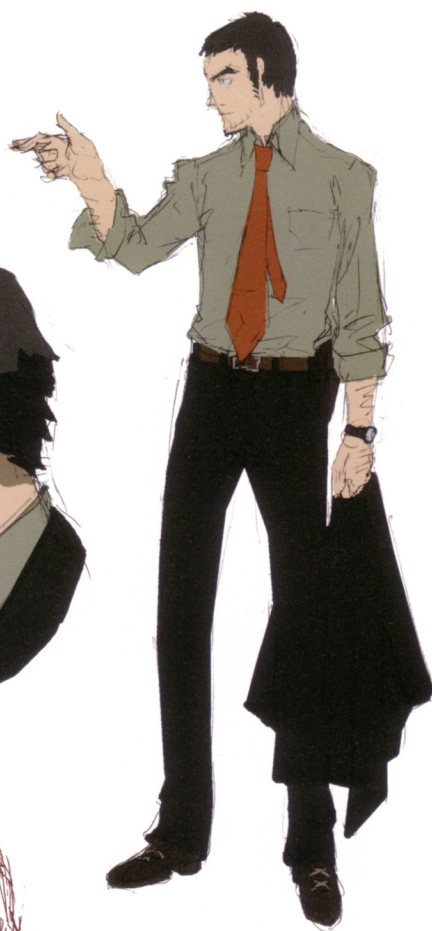
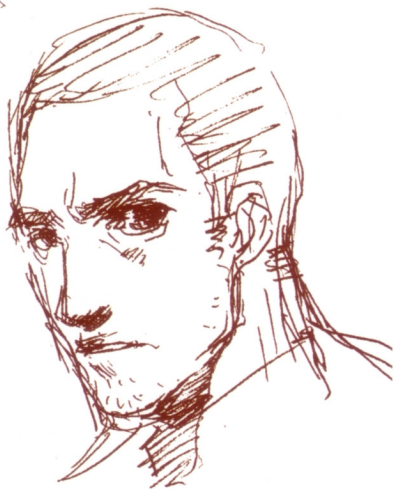
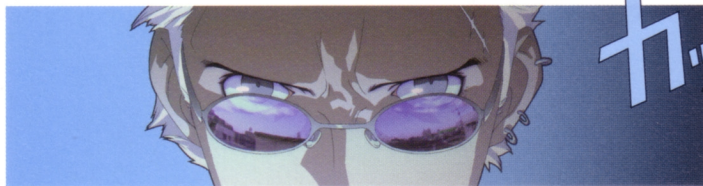
スーツ/酔い怒り

入院着/苦痛

入院着/悲哀

Roughillustration
堂島決定稿
堂島決定稿着彩前

堂島初期デザイン案

from SOEJIMA

堂島のデザインを決めるために、ディレクターの橋野と相談しながら、いろいろなスケッチを描きました。坊主頭の堂島がボツになったのは、スタッフから「これじゃあ捕まえる側じゃなくて、捕まったか出所してきた人だよね?」と言われたからです……。

カッ
コレクション
バトル中に「カッ!」と挿入される、各キャラクターのカットイン。これは主人公とその仲間たちがペルソナを召喚した際、「自分のペルソナの名前を呼ぶ演出」が出たときにのみ挿入されるもの。ただし注意したいのは、召喚の際に選ばれる演出はランダムで決定されるため、ユーザーが演出を選べないということ。つまり自分の好きなときに、好きなだけ「カッ!」できるわけではないので、代わりにこのコレクションを見て、存分に堪能してほしい。
カッ
《花村陽介》
カッ
《里中千枝》
カッ
《天城雪子》
カッ
《巽完二》
カッ
《クマ》
カッ
《白鐘直斗》
カッ
《主人公》

# マーガレット

まーがれっと

＊ベルベットルームの住人。いなくなった妹、エリザベスを追ってこの世界を訪れ、妹に代わり主イゴールの補佐役を務める。常に冷静で理知的な反面、感情を表に出すことは少ない。絆を通わせると女帝コミュが誕生する。

Main CG

Costume&Face

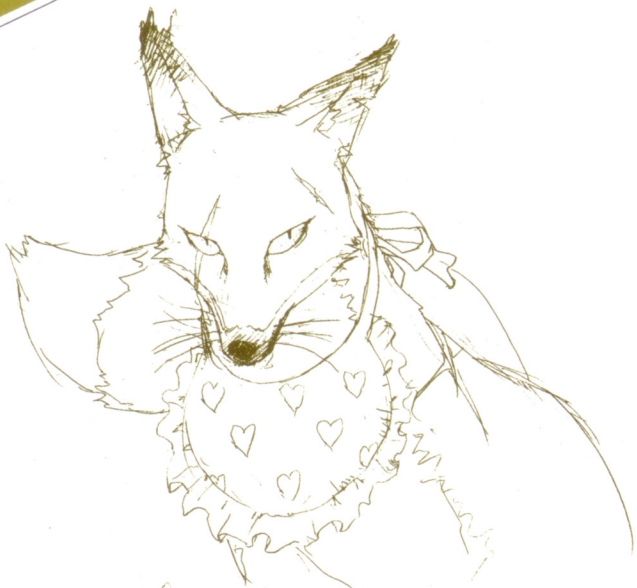
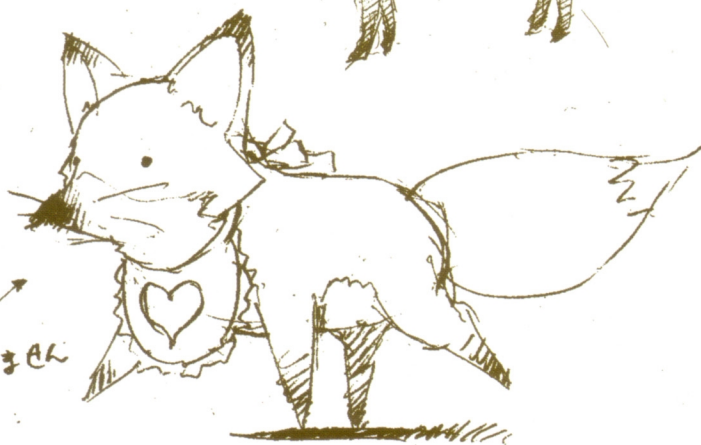
【笑顔】　【通常】

決定稿

from SOEJIMA

当初は『ペルソナ３』のエリザベスが今作に続投する予定でしたが、前作での物語やイベントを重視した結果、新キャラクターに変更しました。初期デザイン画にエリザベスがいるのもこのためです。マーガレットはエリザベスの対極にある、年上女性の魅力をイメージしてデザインしています。あと、バトルが行われることも考慮して、動きやすいようにスカートを少し短くしたりと、戦ったときにかっこよく見えるデザインも心がけました。顔が少し恐そうなのは、「この人と戦うことになったら恐いな」と感じてもらえればと思ったからです。マーガレットは造形的に、自分の中でとても気に入っているキャラクターですね。

初期デザイン案

02 Sub Characters
キツネ
きつね
＊辰姫神社に住みつく謎のキツネ。とある目的のためにお金を必要とし、人々の願いを叶えてお賽銭を稼ごうとしている。またテレビの中では、お金次第でSPを回復してくれる。絆を通わせると隠者コミュが誕生する。
Main CG
ラフデザイン
初期デザイン案
口いりません
口いりません

# 長瀬大輔

ながせ だいすけ

＊八十神高等学校2年生。サッカー部に所属する熱く天然な生徒。一条とはつきあいの長い親友。過去の出来事のわだかまりから、本気でサッカーに打ち込めずにいる。サッカー部に入部し、絆を通わせると剛毅コミュが誕生する。

【怒り】　【悲哀】　【呆れ驚き】　【ジャージ/通常】　【ユニフォーム/笑顔】

# 一条康

いちじょう こう

＊八十神高等学校2年生。バスケ部に所属する、明るく洗練された生徒で長瀬とは親友の仲。引き取られて名家の一員となったため、一族との軋轢に悩んでいる。バスケ部に入部し、絆を通わせると剛毅コミュが誕生する。

【制服冬/通常】【制服夏/悲哀】【私服/呆れ驚き】

【ジャージ/通常】【ユニフォーム/悲哀】

# 小西尚紀

こにし なおき

＊ 八十神高等学校1年生。連続殺人事件の被害者となった、小西早紀の弟。姉が殺害された後、周囲の自分を見る目が変化し、腫れ物を触るようになったことに不満と反感を抱いている。絆を通わせると刑死者コミュが誕生する。

Costume&Face

【制服冬/通常】

【制服夏/笑顔】

【怒り】

【悲哀】

Main CG

初期デザイン案

もともと

ラフデザイン

小西敏子の弟

# 黒田ひさ乃

くろだ ひさの

＊休日になると鮫川河川敷河原に出没する老女。長年連れ添った夫を亡くし、夫を殺したのは自分だと考えている。このため喪服に身を包み、自嘲気味にみずからを死神と呼ぶ。絆を通わせると死神コミュが誕生する。

Main CG

Costume&Face

【喪服/通常】

【喪服/悲哀】

【喪服/笑顔】

決定稿

初期デザイン案

# 南 絵里

みなみ えり

＊学童保育に通う勇太の母親。頼るべき夫が長期海外出張に出ており、義理の息子勇太とふたり暮らしになったものの接し方がわからず、コミュニケーションをとることを半ば諦めている。絆を通わせると節制コミュが誕生する。



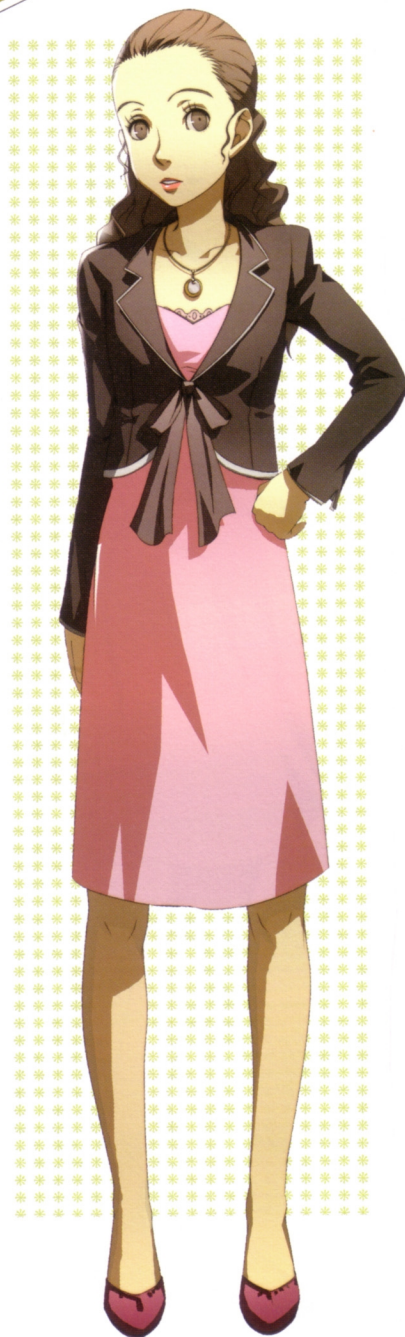
Costume&Face

【普段着/通常】

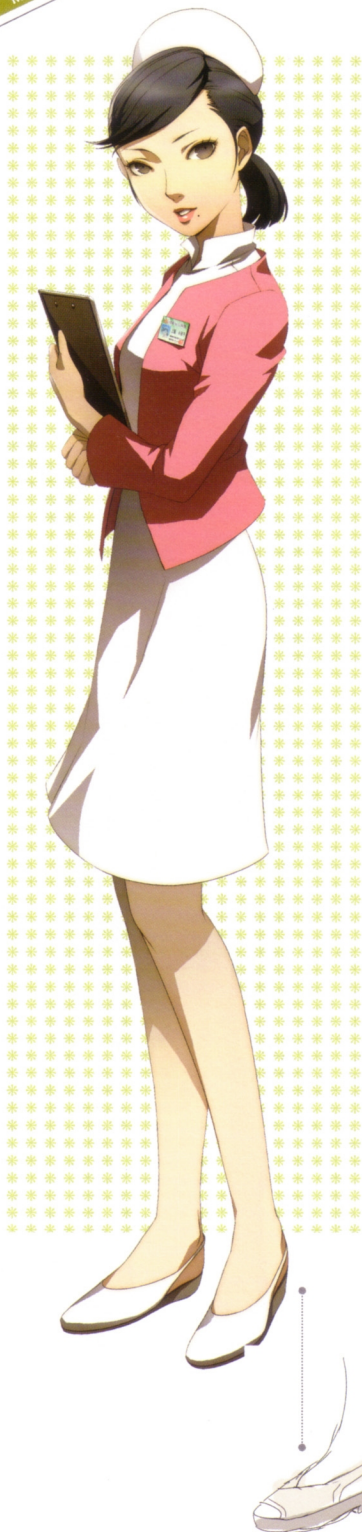
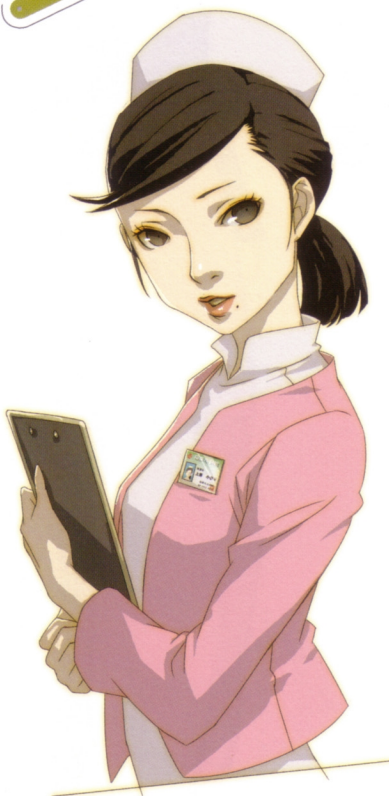
【普段着/悲哀】

【普段着/笑顔】

決定稿ラフ

Main CG

# 上原小夜子

うえはら さよこ

＊稲羽市立病院に勤務する看護士。夜勤中に年下の主人公をからかって弄び、翻弄される様子を見て楽しむ小悪魔。いい加減で適当に働いていたが、ある出来事をきっかけに仕事の鬼と化す。絆を通わせると悪魔コミュが誕生する。

# 中島秀

なかじま しゅう

＊ 家庭教師のアルバイト先の生徒。学力至上主義に陥り、学力で人間を判断するクセがある。成績優秀だがそれを鼻にかけており、学校の同級生たちを自分より下に見て蔑んでいる。絆を通わせると塔コミュが誕生する。

Costume&Face

【私服/通常】

【半笑い】

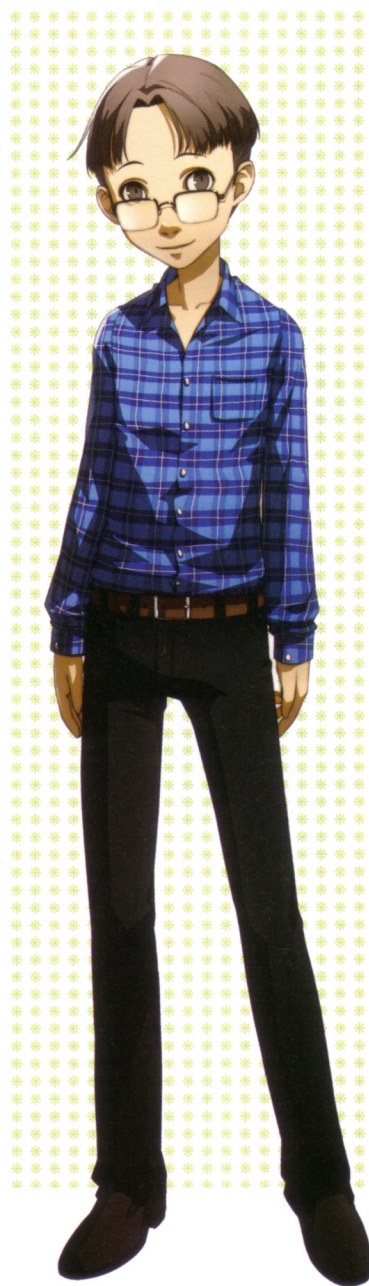
【笑顔】

【悲哀】

Main CG

初期デザイン案

ひよわというよりは
委員長タイプ？
ガリ勉。

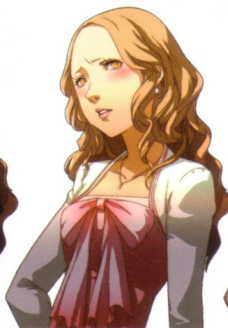
家庭教師先の
生徒
塔

決定稿

# 海老原あい

えびはら あい

＊八十神高等学校2年生。出席日数不足の埋め合わせとして、教師から運動部のマネージャーとなることを命じられた素行不良な生徒。本人はこれを嫌々承諾し、ほとんど部活に参加しない。絆を深めると月コミュが誕生する。

【制服冬/通常】 【制服夏/笑顔】 【私服/怒り】

【悲哀】 【照れ悲哀】 【照れ怒り】

# 松永綾音

まつなが あかね

＊八十神高等学校1年生。所属する吹奏楽部の中で人一倍やる気に溢れるも、演奏の腕前が芳しくないため、演奏会に出られずにいる。しかし持ち前の努力と明るさで練習に励む、前向きな性格。絆を深めると太陽コミュが誕生する。

Costume&Face

【制服冬/通常】

【制服夏/笑顔】

【私服/怒り】

【私服/悲哀】

決定稿ラフ

Main CG

# 小沢結実

おざわ ゆみ

＊ 八十神高等学校2年生。演劇部に所属しているが、演劇を愛するあまり真摯になりすぎて、周囲の部員と温度差が生じている。また家庭に問題を抱えており、帰宅することを嫌う。絆を深めると太陽コミュが誕生する。

Main CG

Costume&Face

【制服冬/通常】

【私服/笑顔】

【制服冬/怒り】

【制服夏/悲哀】

【制服冬/悲哀】

# 小西早紀

こにし さき

＊八十神高等学校3年生。陽介の憧れの先輩。稲羽中央通り商店街に店を構える小西酒店の娘だが、商売敵のジュネスでバイトしていた。殺害された山野真由美の第一発見者であり、同時に第二の被害者となった。

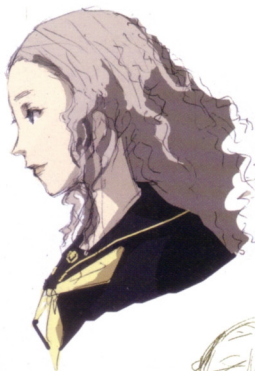
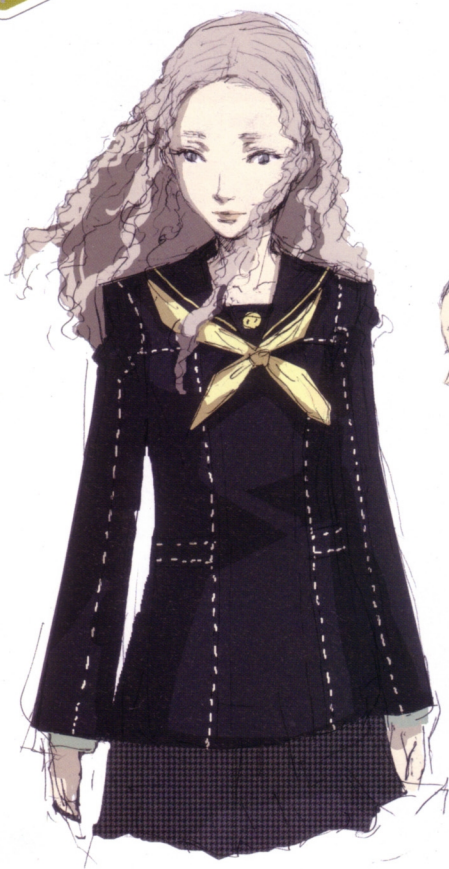
Costume&Face

【制服冬/通常】

【制服冬/笑顔】

【バイト着/怒り】

【バイト着/悲哀】

決定稿

# 足立 透

あだち とおる

＊ 稲羽警察署に勤務する刑事。かつては本庁に勤務するエリートだったが、ある失敗が元で左遷され、田舎町の稲羽に飛ばされた。要領の悪さや口の軽さ、優柔不断な態度等々から、同僚の遼太郎に半人前扱いされている。

Costume&Face

【スーツ/通常】

【スーツ/笑顔】

【スーツ/怒り】

【スーツ/悲哀】

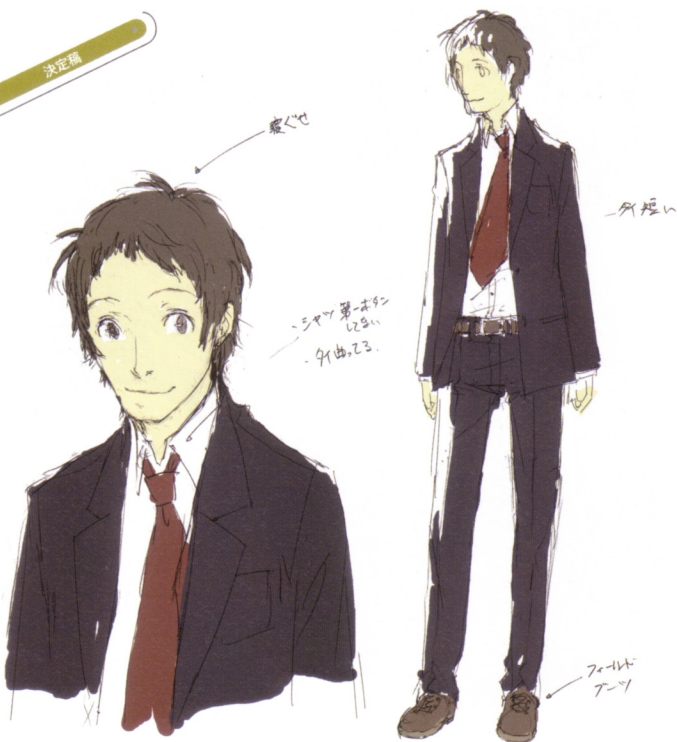
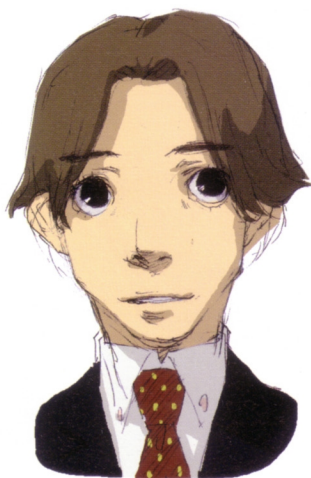
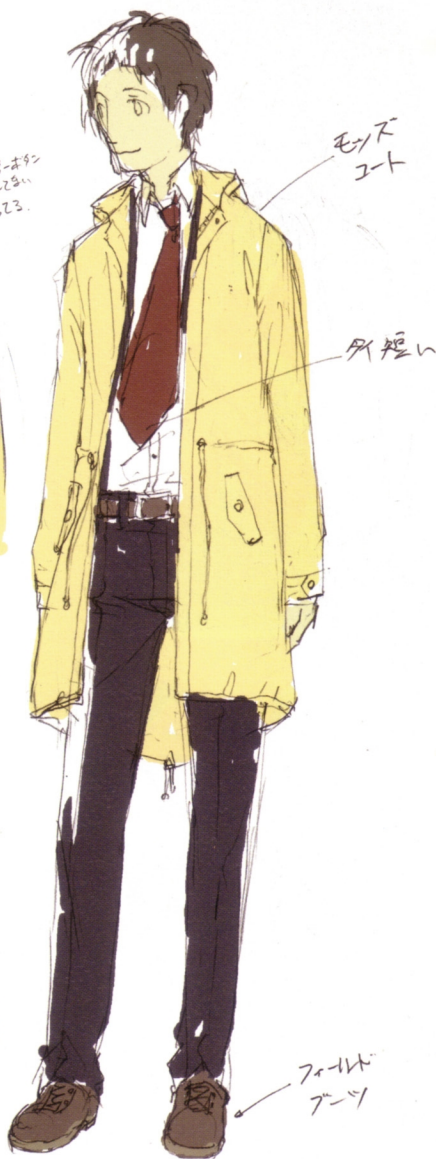
【スーツ/困惑】

【スーツ/苦痛】

決定稿

### from SOEJIMA

当初、足立は現在とポジションが少し違い、ミスリード役のひとりと設定されていました。自分もそれをかなり意識してしまい、誰が見ても怪しすぎるデザインになっていました。現在の足立は立ち位置が変化したため、優しそうだったり、間が抜けていたりと、「安心感を感じさせること」、「凡人に見えること」を意識してデザインしています。足立はエリートだったわけで本当はかなりの切れ者ですが、そういう者ほどどこかが抜けていたり、何かへのこだわりがなかったりといった、欠落があるのではないかと思います。足立に必ず寝グセがあったり、ネクタイが曲がっていたりするのは、服装や容姿へのこだわりが欠落しているからです。

初期デザイン案
寝ぐせ
・シャツ第一ボタンしてない
・タイ曲ってる。
モッズコート
タイ短い
フィールドブーツ

# 生田目太郎

なまため たろう

＊元稲羽市市議会議員秘書。柊みすずと家庭を築いていながら山野真由美と不倫関係にあり、これがワイドショーを賑わせたことで秘書を辞職した。現在は故郷である稲羽市に戻り、実家の家業である運送会社を手伝っている。

## Costume&Face

【私服/通常】

【仕事着/狂気の笑み】

【入院着/怯え】

【笑顔】　【怒り】

【狂気の怒り】

【もう一人の生田目/通常】

【悲哀】　【苦痛】

【もう一人の生田目/怒り】【もう一人の生田目/笑み】

## 決定稿

## from SOEJIMA

最初は狂人的な雰囲気でデザインしていましたが、シナリオが固まってきたところで方向修正して、不遇な雰囲気のデザインに直しました。現在の生田目は目つきや眉がつながっていそうな骨格、鼻の下が長そうな感じなど、不遇そうだったり、いつも困った顔をしているようなビジュアルになっています。これは生田目が本質をつかめない愚かな人間ということで、本当は切れ者である足立との対比を描きたかったという理由もあります。ただ、生田目は悪人ではないので、悪い人間に見えないよう意識しました。

# 柊みすず

ひいらぎ みすず

＊ 演歌界の若きプリンセスと評され、海外公演を行なうほどの人気演歌歌手。生田目と夫婦関係にあったが、夫の浮気を知ってみずから記者会見を開き、ワイドショーに格好の話題を提供した。現在生田目とは離婚している。

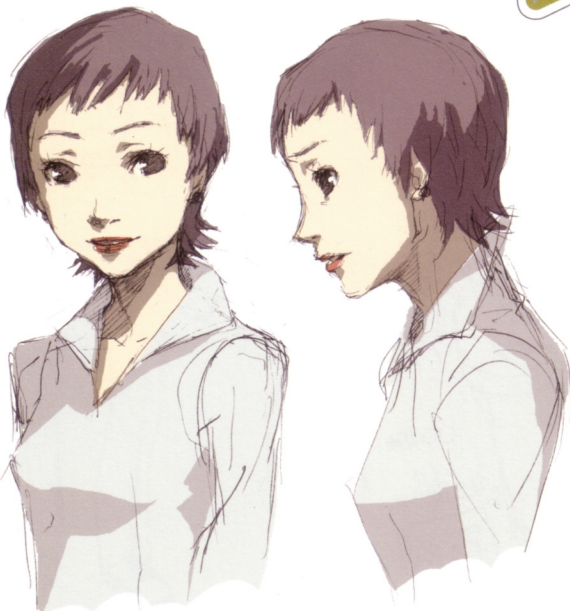
Main CG

決定稿

# 山野真由美

やまの まゆみ

＊ 稲羽の地方テレビ局に勤務する女子アナウンサー。生田目との不倫関係が発覚し、ワイドショーの格好の餌食となった。人目を避けるために天城屋旅館に籠もっていたところを殺害され、連続殺人事件の第一の被害者となった。

決定稿

Main CG

# 諸岡金四郎

もろおか きんしろう

＊八十神高等学校で倫理の授業を受け持つ教師。主人公たちが在籍する2年2組の担任。教師としての権力を振りかざし、高圧的で一方的な言動から、生徒たちに「モロキン」の蔑称で呼ばれ忌み嫌われている。

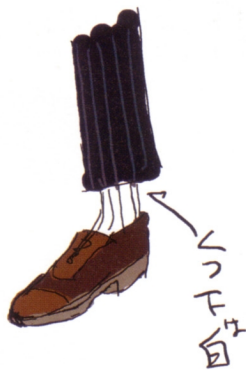
Costume&Face

【スーツ/通常】

【スーツ/怒り】

【スーツ/笑顔】

イメージラフ

決定稿ラフ

# 柏木典子

かしわぎ のりこ

＊死去した諸岡に代わって、八十神高等学校2年2組の担任となった教師。科目の受け持ちは生物。自分の美貌を頑なに信じ込んでお色気女教師路線を貫くが、柏木の実年齢を知る者はなく、実際にはそこそこのお年との噂。

【シャツ/笑顔】

【シャツ/怒り】

イメージラフ

【浴衣/通常】

【水着/悔しい】

# 大谷花子

おおたに はなこ

＊八十神高等学校2年生。大食漢にして巨漢。みずからに絶対の自信を持っており、自薦により文化祭のミスコンに出場するも、結果は惨敗だった。好きな人の下駄箱にプレゼントを入れる、可愛い一面もあるらしい。

Costume&Face

【制服冬/通常】

【水着/笑顔】

【ジャージ/通常】

【浴衣/悔し泣き】

イメージラフ

# 久保美津雄

くぼ みつお

＊ 他校の生徒。他者とうまくコミュニケーションが取れず、一方的に自分の言い分を押し付け、否定されると逆ギレする。諸岡に補導されたことがあり、連続殺人事件を真似て恨みある諸岡を殺害し、有名になろうとした。

Costume&Face

【制服/通常】

【私服/笑顔】

【制服/怒り】

【もう一人の美津雄/通常】

【もう一人の美津雄/笑み】

【もう一人の美津雄/怒り】

イメージラフ

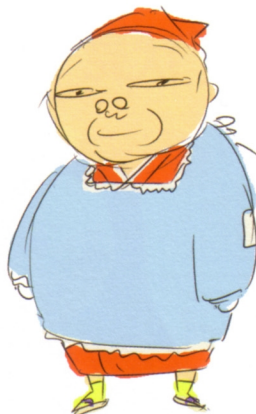
22 Sub Characters

# 四六商店女将

＊稲羽中央通り商店街南側にある、四六商店を切り盛りする女将。店名は蝦蟇の油を取る際に用いられるとされる、前足の指が4本、後ろ足の指が6本ある架空のガマガエル、四六の蝦蟇（しろくのがま）に由来する。

バストアップCG

イメージラフ

23 Sub Characters

# だいだら.店主

＊稲羽中央通り商店街南側に店を構える武具店、だいだら.（だいだらぼっち）の主。アーティストを気取り、製作した武具を作品とうそぶく金属細工職人。シャドウから採取した素材を使って、さまざまな武具に加工してくれる。

バストアップCG

決定稿ラフ

24 Sub Characters

# ガソリンスタンドの店員

＊稲羽中央通り商店街に入ってすぐの場所にある、MOEL石油系ガソリンスタンドの店員。稲羽の町を訪れたばかりの主人公を、アルバイトに勧誘した。なぜか雨の日に姿を見かけることが多い。

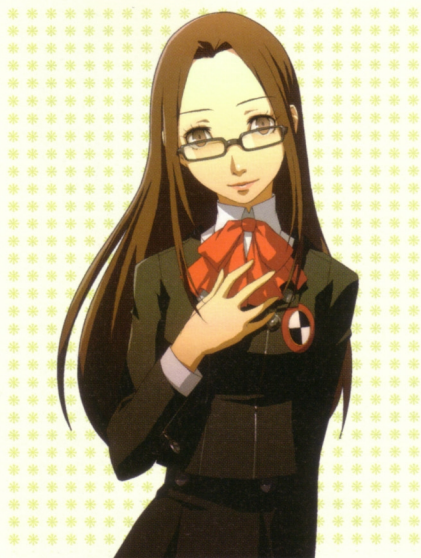
バストアップCG

決定稿ラフ

## 前作からの登場人物

＊開このページに掲載している4人のキャラクターは、いずれも『P3』から『P4』へ継続しての登場となっており、ビジュアル的な変化はない。したがって本書では、『P3』の際に使用されたイラストを掲載している。

### [伏見千尋]

ふしみ・ちひろ

私立月光館学園の生徒。『P3』登場時は高校一年生で、生徒会の会計を務め、また正義コミュを司る人物でもあった。『P4』では高校三年生となり、生徒会長に就任。学園を訪れた八十神高等学校の生徒の案内役を果たした。

### [イゴール]

いごーる

『ペルソナ』シリーズ第一作めである『女神異聞録ペルソナ』に始まり、『ペルソナ2　罪・罰』、『P3』、『P4』と登場を続ける、ベルベットルームの主。意識と無意識の狭間に住む高位の存在、フィレモンの従者とされる。

### [江戸川先生]

えどがわ・せんせい

私立月光館学園に勤務する、保険医兼総合学習の授業を受け持つ教師。魔術や神秘学、精神世界、オカルトなどに造形が深く、総合学習の授業でこれらを教え込んでいる。普段は保健室に籠もり、怪しい活動に従事する。

### [田中社長]

たなか・しゃちょう

時価ネットたなかの社長。みずからがスポンサーの通販番組、「時価ネットたなか」に出演し、得意のトークで商品の売り込みを行なっている。可愛い男の子が大好き。『P3』登場時は悪魔コミュを司る人物だった。

01 Shadow

# 陽介の影

➡ 異様な商店街

＊ 退屈な田舎暮らしに退屈し、殺人事件解決を楽しむ心、周囲のすべてをウザイと感じる心など、陽介の心の暗部から生まれ、拒絶によって実体化した影。陽介が影を自身の一部と認めたことで、ジライヤへと昇華した。

## from SOEJIMA

陽介の影は物語の中で最初に登場する影なので、「ペルソナと影が同一のものである」ということを、ユーザーさんに明確にしようと考えてデザインしました。このため、ほかの影に比べて、そのキャラクターのペルソナとの共通項をより多く取り入れたビジュアルになっています。

# 千枝の影

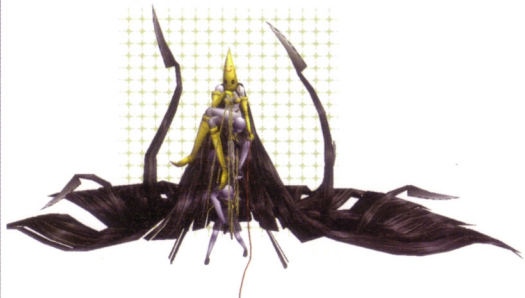
➡ 雪子姫の城

＊ 親友雪子の美しさ、女らしさを妬み、雪子が自分を卑屈な目で見ることに喜びを感じる、そんな千枝の抑圧された心から生まれ、拒絶によって実体化した影。千枝が影も自身の一部であると認めたため、トモエへと昇華した。



## from SOEJIMA

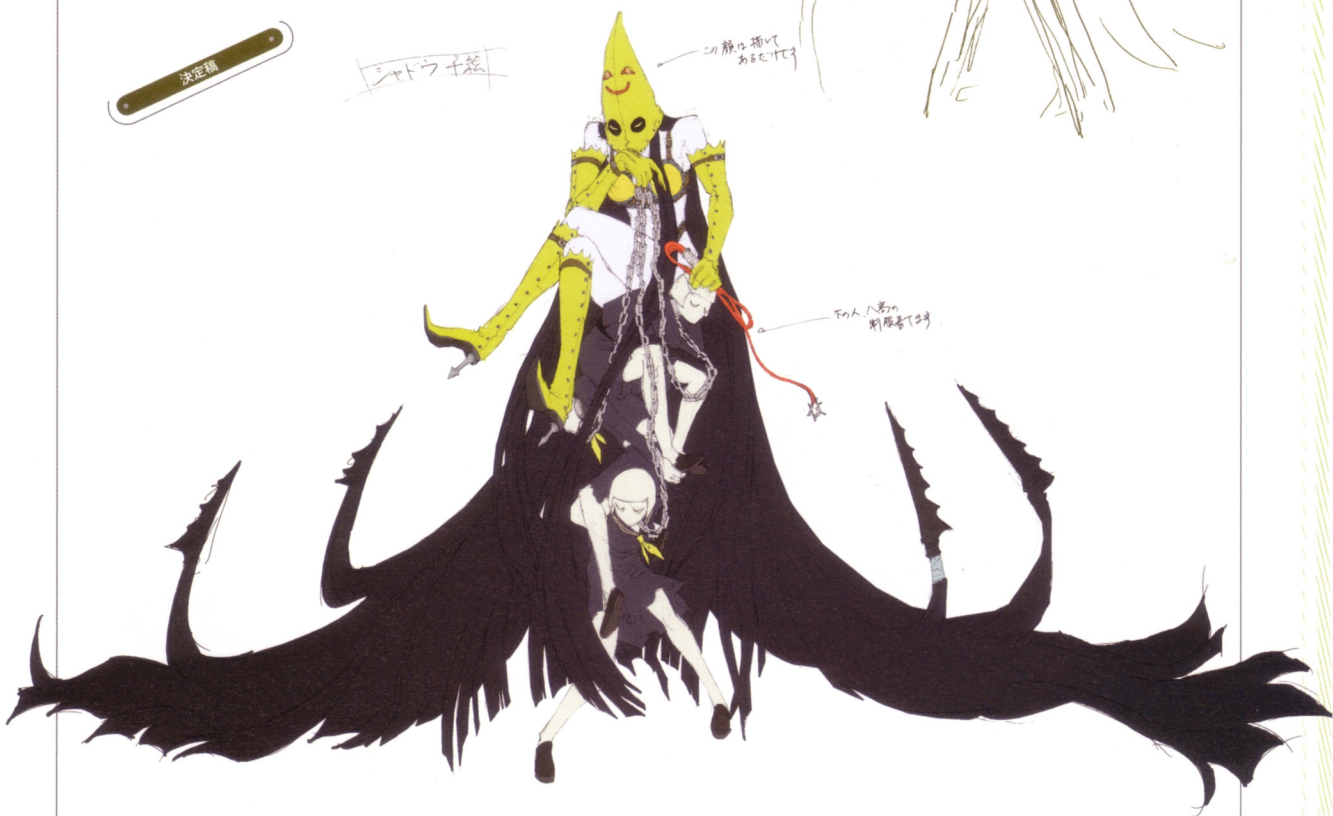
千枝の影の下にいるのは千枝以外の人間たちのイメージで、主に雪子がこれにあたります。人の上に乗っている、つまり人を貶めたり優越感を感じることで、自分のアイデンティティを確保しているという、千枝のダークサイドを意識してデザインしました。

・モデルCG

ラフデザイン

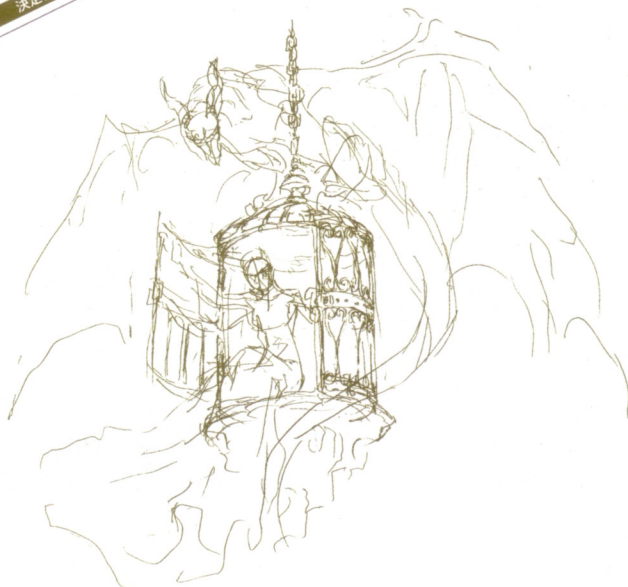
決定稿

シャドウ千枝

この顔は描いてあるだけです

下の人、八高の制服着てます

# 雪子の影

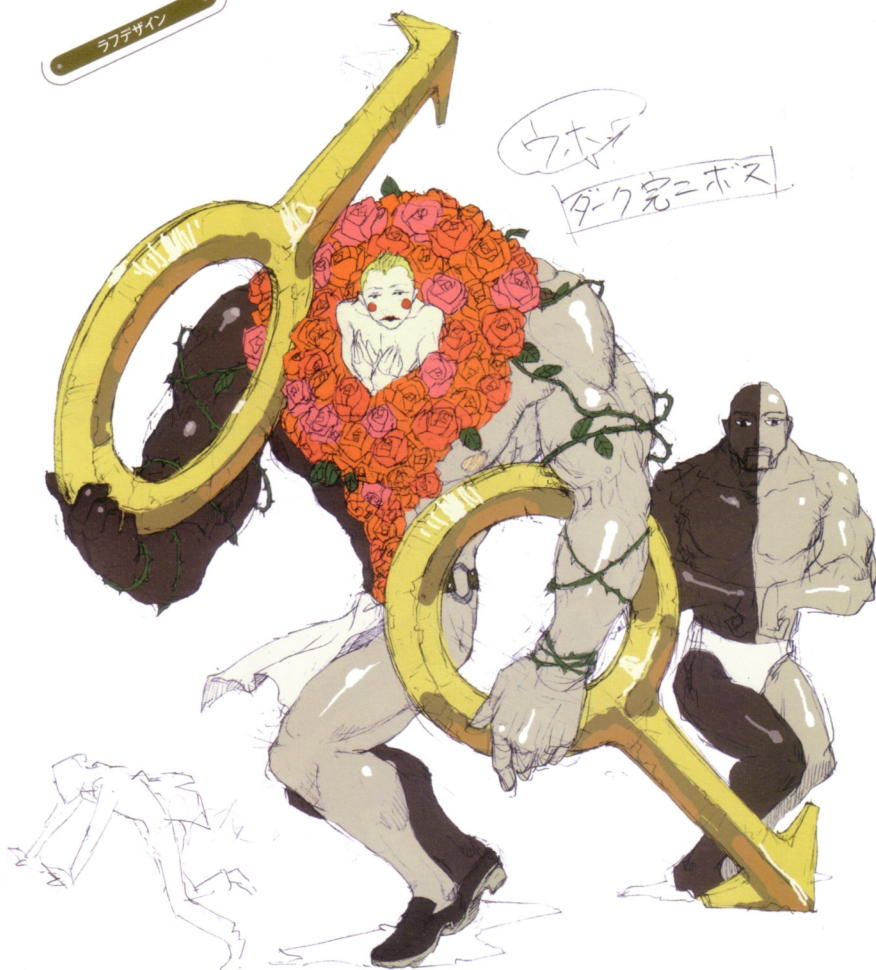
➡ 雪子姫の城

＊ 女将として家業の旅館を継ぐことを嫌い、誰かにここではないどこかへ連れ出して欲しいという、雪子の秘めた欲求から生まれ、拒絶によって実体化した影。雪子が影も自身の一部と認めたことで、コノハナサクヤに昇華した。

**from SOEJIMA**

将来のレールが決められていると信じている雪子は、現在の縛られた環境から逃げ出したいと願っています。そんな囚われの身を表現しているのが、鳥かごとその中にいる鳥です。全体的にシャンデリアのようなビジュアルになっているのは、本当は派手な洋服が着たかったり、和風な自分と反対のものにないものねだりをして憧れている、雪子姫をイメージしてのものです。

# 完二の影

➡ 熱気立つ大浴場

＊本当の自分を理解して欲しい、受け入れて欲しいと嘆き、他者から拒絶されることを恐れる、完二の弱い心から生まれ、拒絶によって実体化した影。完二が影も自身の一部だと認めたことで、タケミカヅチへと昇華した。

**from SOEJIMA**

男性である直斗を好きになってしまったのではないか、自分は特殊な嗜好の持ち主なのではないかと、自分を疑った完二が勘違いの果てに辿り着いてしまったビジュアル、というコンセプトです。持っているのは男性のシンボルで、完二を囲んでいるのは薔薇ですね。お供の男たちは自分がネーミングしたのではありませんが、「タフガイ」「ナイスガイ」といいます。いいですよね。名前を見て笑ってしまいました（笑）。

# りせの影

➡ 特出し劇場丸久座

＊ アイドルとして愛される「りせちー」ではなく、久慈川りせ本人としての自分を見てほしい、そんなりせの願いと葛藤をきっかけに生まれ、拒絶によって実体化した影。りせが影も自身の一部だと認めたことで、ヒミコへと昇華した。

**from SOEJIMA**

当初より、りせのダンジョンはストリップ劇場だと決まっていたので、「私を見て欲しい」というりせの欲求をデザインするならダンサーだろう、ストリップ劇場なんだからポールダンスだろう！ という発想です。自分はセクシュアルなものを直接的に描くのがあまり好きではないので「エッチにしよう!」との意気込みは特にありませんでした。ですが、モーションのスタッフが最初、ものすごくエッチな動きをつけてので「さすがにこれはエロすぎて○○から怒られる!」とボツにした経緯があります（笑）。

# クマの影

➜ 特出し劇場丸久座

＊ 自分が何者で何のために存在するのか、そんなクマの苦悩から生まれ、「本当の自分なんてどこにもいない」とのりせの言葉をきっかけに実体化した影。クマがひとりで悩まなくていいと知ったことで、キントキドウジに昇華した。



・モデルCG

ラフデザイン



**from SOEJIMA**

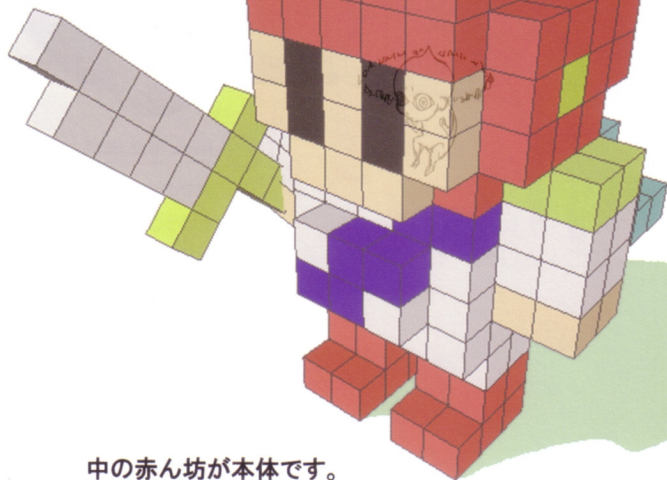
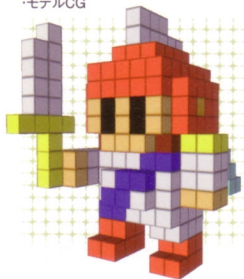
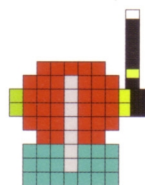
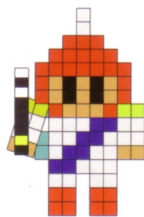
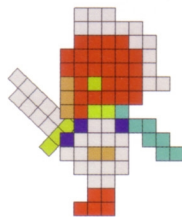
クマの悩みは「自分の中身がない」ということですが、頭の片隅には「自分は本当は何者でもないのではないか?」との不安を持っています。クマの影はそんな不安が具現化したというコンセプトのデザインですね。顔が割れているのは剥がれ落ちているわけではなくて、内側に吸い込まれているんです。内側には虚無が広がっていて、いずれはクマのすべてが虚無に吸い込まれて、なにもなくなってしまうということを意味しています。

# 美津雄の影

➜ ボイドクエスト

＊ 諸岡を殺害してテレビの中に逃げ込んだ、久保美津夫の影。他者に興味を持たず、他者を蔑みながらも、自分が認められないことを不服として実体化した。影本体は導かれし勇者ミツオの内部に存在し、外界から護られている。

**from SOEJIMA**

デザインとギミックが両立し、噛み合っているという意味で、自分の中ではかなり気に入っている影です。これは現実世界でいいことのない美津雄が、ゲームの世界に逃げ込んだ姿ですね。外側はいかにもゲーム的なイメージで、本体は美津雄が成長しきれない子供のままの存在だというイメージでデザインしました。いびつさや何かが狂ってしまったという意味で、本体の周囲の文字を文字バケさせています。

**中の赤ん坊が本体です。**
**周囲にドットキャラの勇者を呼び出している間は**
**攻撃が当たらなくなる設定です。**

# 直斗の影

➡ 秘密結社改造ラボ

＊子供扱いされ認めてもらえない現実、強い男に憧れても超えられない性別の壁、直斗が抱えるどうしようもないジレンマから生まれ、拒絶によって実体化した影。直斗が影も自身の一部と認めたことで、スクナヒコナに昇華した。

ラフデザイン

ガラスです

ライト点灯しています。

ボディーと銃ピカピカのシルバーです。

**from SOEJIMA**

秘密結社改造ラボに登場するということで、「秘密基地」や「改造手術」をキーワードに、戦闘まえの直斗のセリフからそのままイメージしてデザインしています。全体的な造形もそうですし、電子頭脳や光線銃、光る電子部品などの細部も、古い戦隊物やヒーロー物のテレビ番組から連想される、古めかしくてちょっと子供っぽいビジュアルにしてあります。

・モデルCG

09 Shadow

# クニノサギリ

➡ 天上楽土

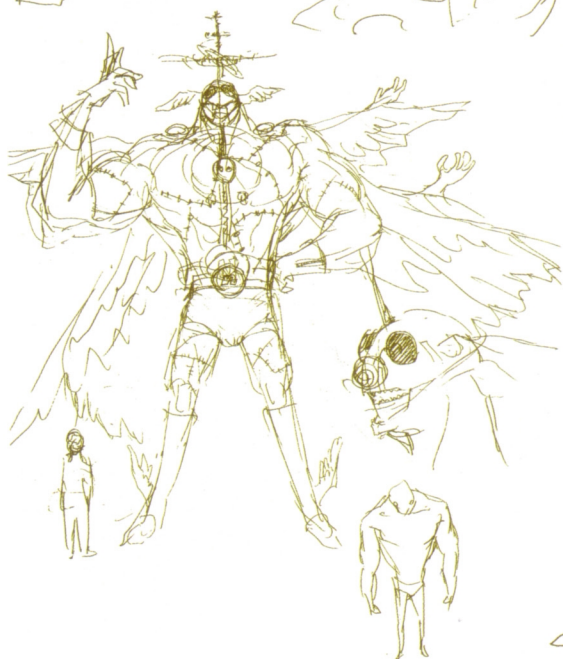
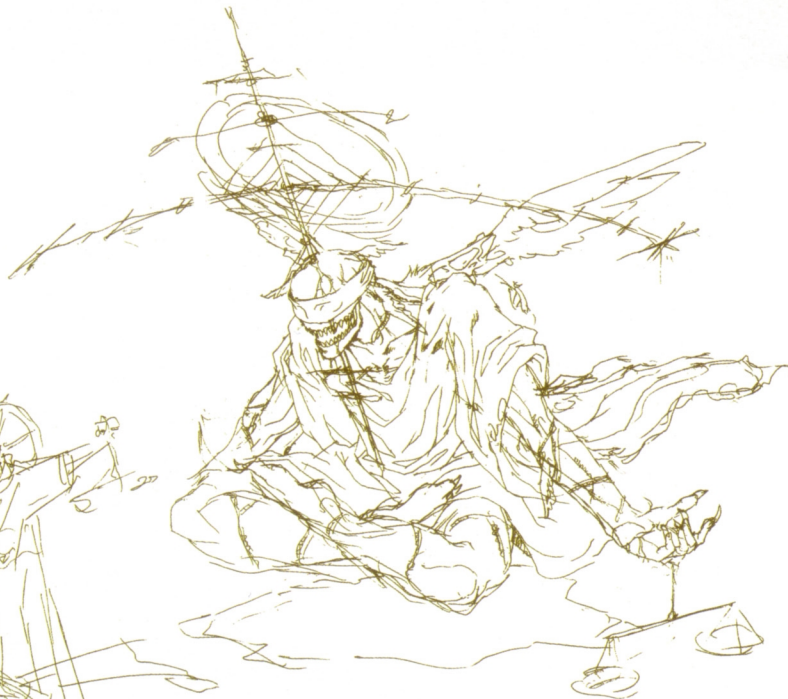
＊生田目太郎が持つ、連続殺人事件から被害者を救いたいとの強く純粋な想い。そして被害者は自分にしか救えないという強迫観念。このふたつが間違った形で発露して影が生まれ、生田目本人と融合した姿。

## from SOEJIMA

自分の行動が正しいと盲信して疑わない、生田目の狂信者的で屈折した正義感をイメージした姿です。ビジュアルは生田目がイメージするところの天使ですね。目線が合っていないのは、相手だったり物事の本質だったりを見ようとしていないことの表われです。これは生田目は考えが浅くて物事の本質をつかめず、まるで話が通じない人物だという意味合いを出したかったというのがあります。頭の周囲にある歯車は、運行が止まることのない絶対的なものを表現していて、たとえば神様であるとか、生田目が求める絶対的な安心感……ひいては不安の裏返しを意味しています。頭のアンテナはどこからか電波を受信していますが、チープな家庭用のアンテナにすることで嘘くささを演出しています(笑)。

生田目ボス
雲海に浮ぶ電パ天使のイメージです。

・モデルCG

ラフデザイン
・ヒーロー
・騎士
・しんぷ

# マガツイザナギ

➡ 禍津稲羽市

＊ 連続殺人事件の核心となる人物が用いるペルソナ。その人物の心に渦巻く虚無から生まれたマガツイザナギは、黒く禍々しい姿となり、己の悦楽を叶え、気に入らない者を始末するなど、邪な欲望のために使われている。

決定稿

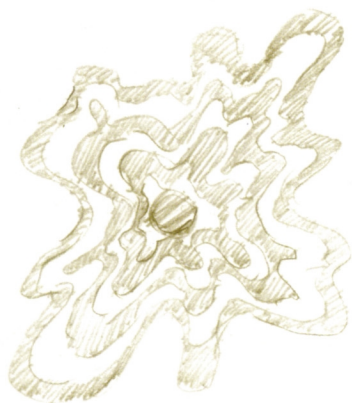
・モデルCG

### from SOEJIMA

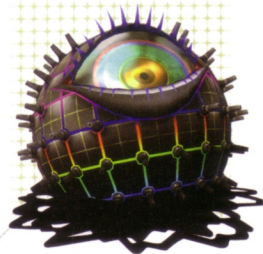
主人公は他人の影=ペルソナと戦ってはいるものの、自分のペルソナと戦うことがなかったので、このキャラクターを考えました。主人公とは対極に位置する人間が使う、同形のペルソナということで、ならばダークだろうと。名前にマガツと付いていることから、おどろおどろしくするために表面に紋様を入れています。

# アメノサギリ

➡ 禍津稲羽市

＊ テレビの中の世界に潜み、八十稲羽に煙る霧を生み出す者。イザナミの命によって八十稲羽を手始めに、この地を中心に現実世界を霧で覆い尽くさんとしている。巨大な眼で外の世界を見通し、外界の人々をモニタリングする。



### from SOEJIMA

霧のジェネレーター兼、監視者です。目玉のようなビジュアルにしたのは、アメノサギリがみずから生み出した霧の中から、一方的に人間世界を監視しているからです。イメージとしては機械的で、目もレンズになっています。アメノサギリとの戦闘時、下に街が見えるのは、テレビの中の世界が位置的に稲羽市上空とリンクしているからですね。

·モデルCG

# イザナミ・第一、第二形態

➡黄泉比良坂

**from SOEJIMA**

ゲームの進め方によっては、物語の一応の決着がついた後に戦うボスなので、物語とは絡めずにデザインしてあります。本体が見えないように隠してありますが、これはイザナギ、イザナミの神話をモチーフにしているからで、あえて見ようとしなければ真実を見なくてもすむとか、無理に見ようとしなければよかったのに、というような意味を込めています。

ラフデザイン

・モデルCG

＊八十稲羽を巡る一連の殺人事件、その発端となる出来事を引き起こした存在。人々の心の奥底にある望みを汲み、世界を霧で覆ってすべての生物をシャドウに変え、自我も思考も必要としない静謐な世界に作り変えようとしている。

### from SOEJIMA

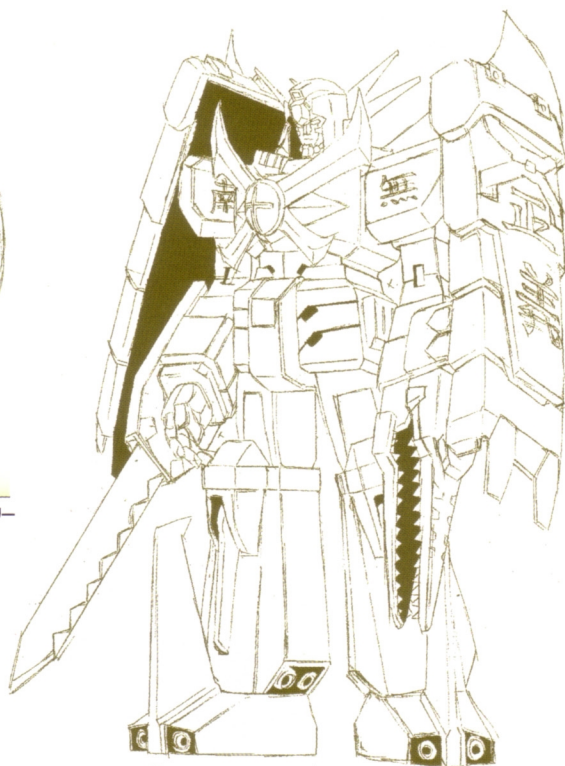
左ページのものから変形したわけでなく、覆われて隠されていた部分が表われた姿です。自分は最後の敵のデザインに関して、ネタやひっかけをほとんど盛り込みません。あれこれ盛り込むとラスボスとしてのグレードが下がってしまうので、できるだけストレートでシンプルなデザインにするよう心がけています。ラスボスにはそのほうが似合うと思いますし。イザナミも一見して最後の敵だとわかるような、直球のコンセプトでデザインしました。

# フロアシャドウ

➡ 各ダンジョン

＊ ここではフロア探索中にランダムエンカウントするシャドウ、イベント時に中ボス的扱いで出現する大型シャドウのうち、主に『ペルソナ４』で新規登場となったものをピックアップし、デザインを掲載している。

魔術師:アブルリー系

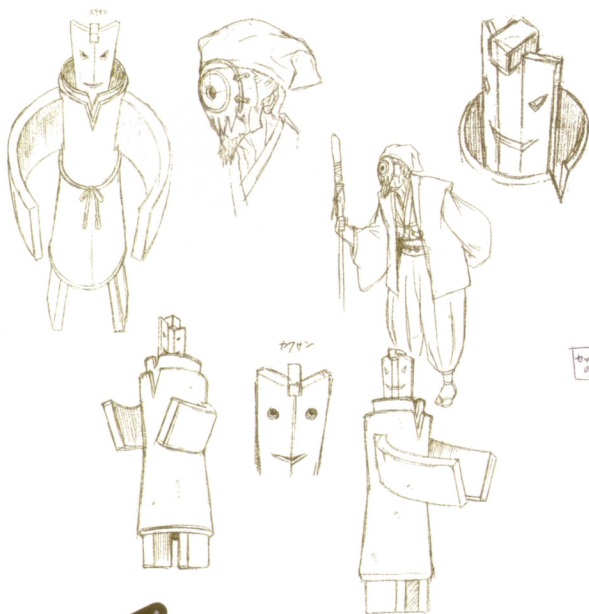
虚言のアブルリー／妄言のアブルリー／甘言のアブルリー／翻弄のアブルリー

正義:巨兵系

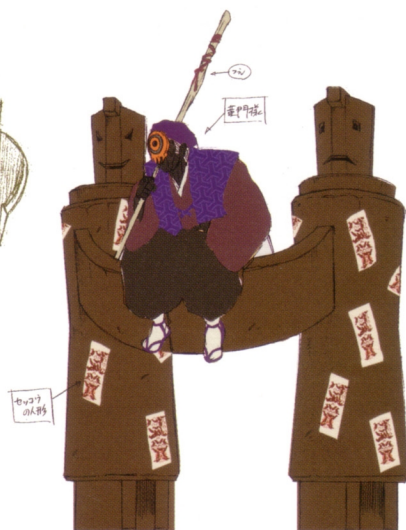
鋼鉄の巨兵/圧倒の巨兵/厳粛の巨兵/無慈悲の巨兵

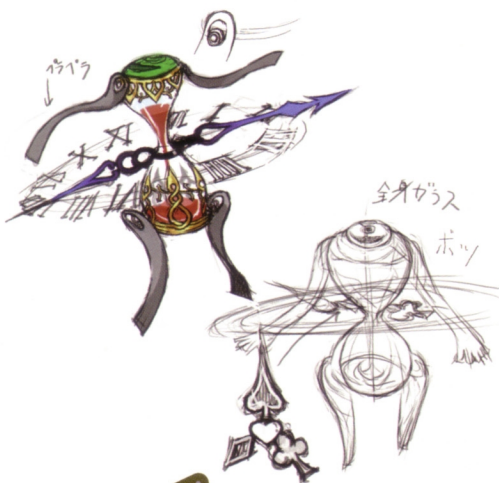
皇帝:キング系

ぽじてぶキング/えごいすとキング/ぐれぇとキング/ぶりりあんとキング

剛毅:女御系

招きの女御/徒花の女御/惜愛の女御/寂滅の女御

隠者:翁系

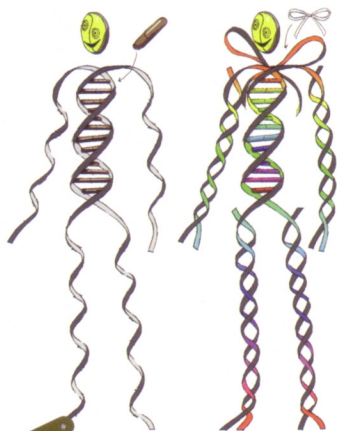
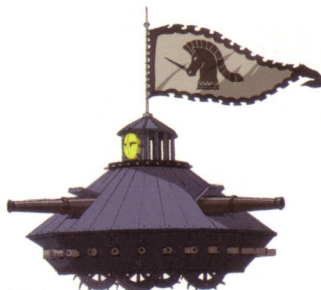
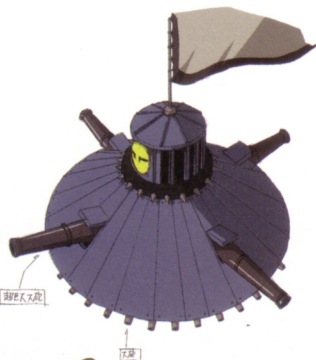
浅薄の翁/軽挙の翁/世直しの翁/月形の翁

恋愛:クピド系

独占のクピド/盲愛のクピド/偏愛のクピド/博愛のクピド

運命:砂時計系

時の砂時計/逆行の砂時計/無限の砂時計/永遠の砂時計

女皇帝:ペーシェ系

冷静のペーシェ/探求のペーシェ/真理のペーシェ/天啓のペーシェ

Uniform Designs

# 制服イラストデザイン案

＊『P4』において学園生活パートの基本になる服装であり、プレイヤーが長時間見続けることになる制服。重要な役割を担うだけに、現在の八十神高等学校の制服が生まれるまでには、さまざまな遍歴があった。副島氏の手によるデザイン案も膨大な点数が存在するため、ここではその一部を抜粋して掲載している。八十神高等学校の制服が現在の形に至った経緯、また制服に込められた意味に興味があるなら、186ページから始まる副島氏のインタビューを参考にしてほしい。なお、このページ下段にひっそりと集められた校章デザイン案もレアな資料なので、見逃さないようにご注意を。

制服着用全体図

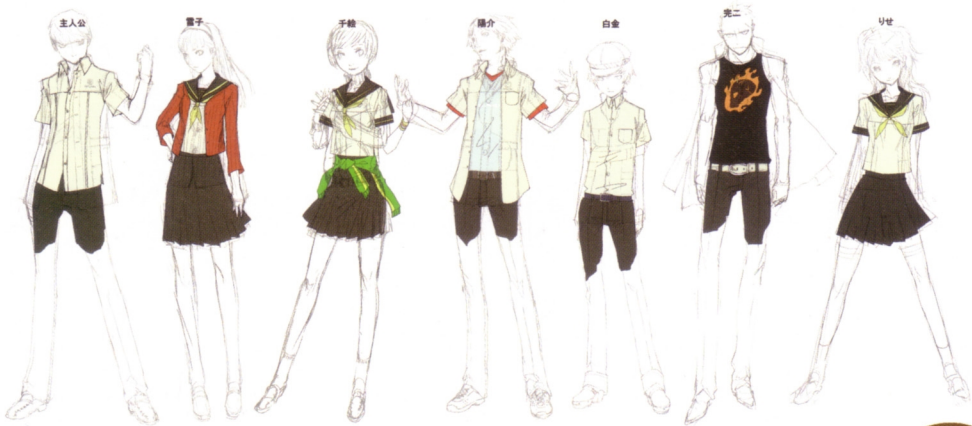
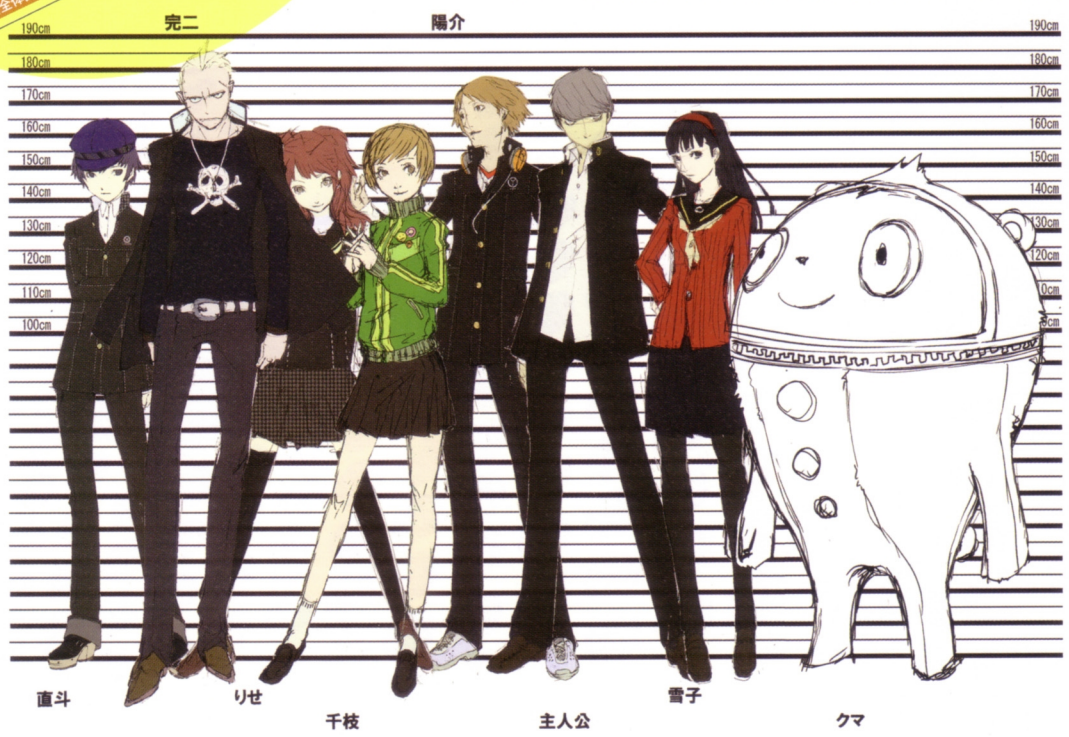
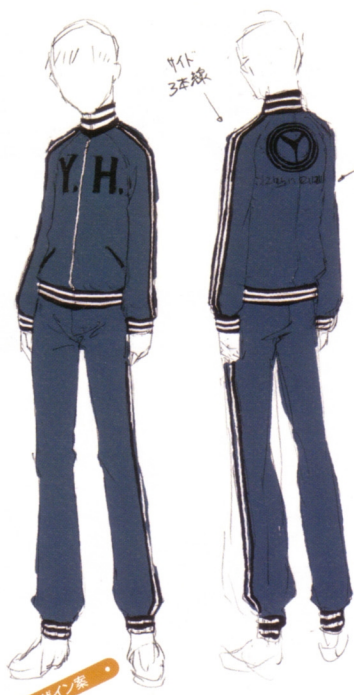
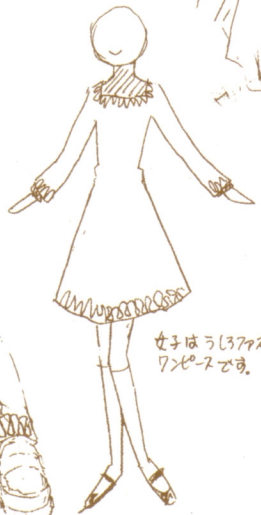
## P4　靴、帽子などを含めたキャラクター対比図

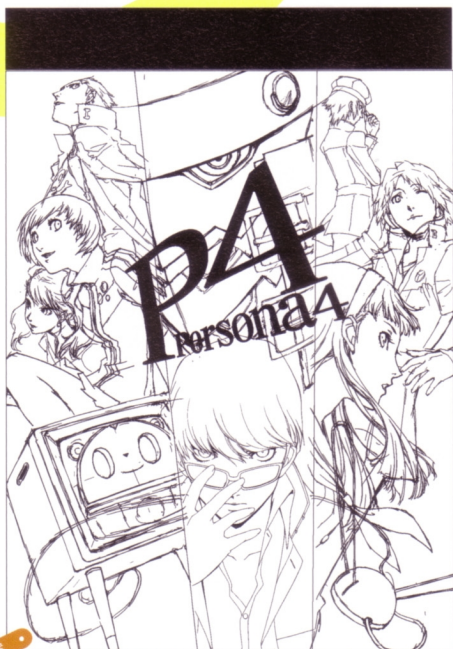
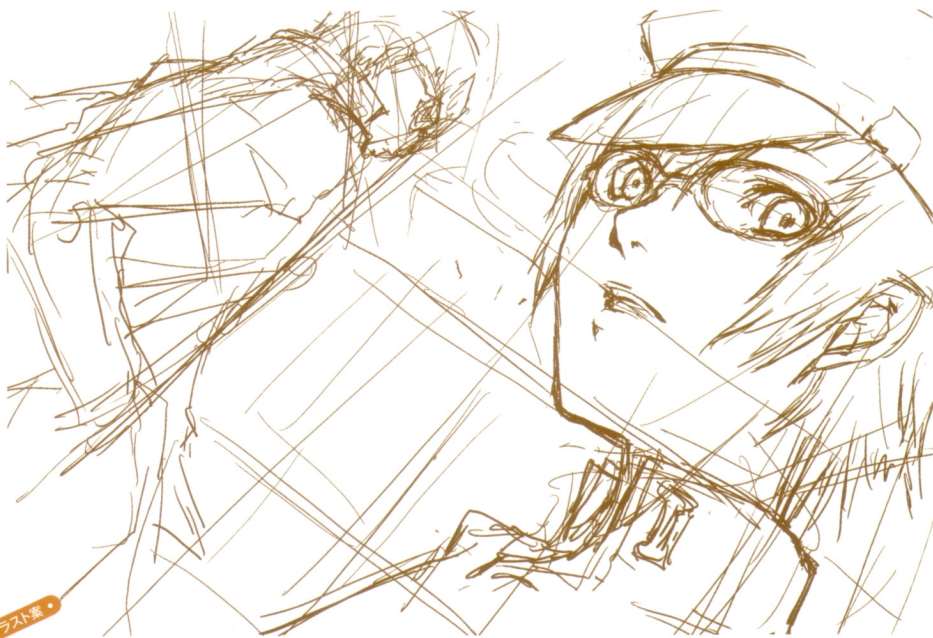
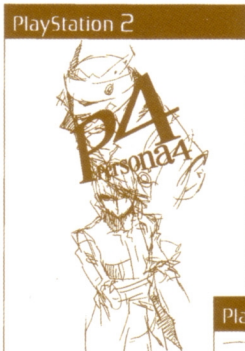
190cm
180cm
170cm
160cm
150cm
140cm
130cm
120cm
110cm
100cm

直斗　完二　りせ　千枝　陽介　主人公　雪子　クマ

主人公　雪子　千枝　陽介　白金　完二　りせ

校章デザイン案

YSOGAMI

八十神高等学校

制服初期デザイン案
サイド3本線
Y.H.
県立八十神高等学校
ジャージデザイン案
PERSONA4
タートル、シャツでもいいのかな？
＊タートルうすい色、制服こい色でもいいと思います。
レース系？何か素材感のちがうポイント
夏服は、シャツのえりにこの素材
女子はうしろファスナーのワンピースです。

# パブイラストデザイン案

＊ このページに掲載されているデザイン案は、ソフトのパッケージ、雑誌広告や店頭広告、ソフト販売店がその店独自の特典として配布するポスター、カードなどに使用されるイラストのもの。これらは広義の意味での広告に用いられることから、パブリシティイラスト……通称パブイラストと呼ばれる。なかでも注目すべきは販売店のイラストで、これは各販売店と副島さんが相談のうえ絵柄を決めている。このときそれぞれの販売店が持つ趣向や特色が色濃く反映され、同時に人気が出ると予測したキャラクター、推しているキャラクターの差なども相まって、バラエティ豊かなイラストが生まれる。

パッケージイラスト案

ソフマップ予約特典イラスト案

ゲオ予約特典イラスト案

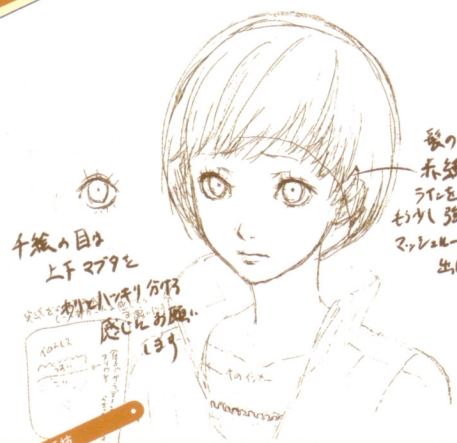
メッセサンオー予約特典イラスト案

ワンダーコーポ予約特典イラスト案

メディアランド予約特典イラスト案

Opening Continuity

# オープニング・コンテ集

＊左ページに掲載しているのは、オープニングムービーで流れるアニメーション作画用の指示書。ここには『P4』のデザインセクションマネージャー和田氏によって、各キャラクターのビジュアルを構成する、細かな要素が子細に記入されている。キャラクターの造形に興味がある人、副島氏のテイストを参考にしたい人にとっては垂涎の逸品といえる。一方、右ページに掲載しているのが、オープニングムービーのコンテの一部。いわばオープニングムービーの設計図であり、これにはムービーを制作した「スタジオ雲雀」さんによって、カットごとに細かい指示が入れられている。

真夜中テレビイメージ2

エントランス床デザイン